

1989年2月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第2号(通巻第23号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

2

1989/FEBRUARY/420YEN

●LIST  
ゲーム  
プログラム10本!

●秘情報満載  
《ゼビウス、  
M&M特集!》  
ゲーム十字軍

特製ディスク・ステッカーつき  
&大増ページ!



●NEW

サイコワールド/雀豪①

真・魔王ゴルベリアス

T&Eマガジンディスクスペシャル

コナミゲームコレクションVol.4

POWERFULまあじゃん2

ディスクステーション3号

ケンペレンチェス

新九玉伝/エグザイルⅡ

白夜物語/中華大仙

●ATTACK

レイドブック2/スーパー大戦略

マスター・オブ・モンスターズ/きまぐれ  
オレンジロード



# SONY



**MSX界の  
実力機だ!**



## 1 ゲームが作りたくてたまんなくなるぞ。

「ゲームプログラミングツール (F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。詳しくは下の小林君の例を見よう!

## 2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

## 3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスクレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。



## 4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

## 5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。



# ついに、ゲームデザイ



小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」をつくりはじめたぞ。

もう日頃遊んでるゲームにあきちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで

### Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!



小林君の考えていた自機(自分)のイメージ画もこんな風にできるぞ。

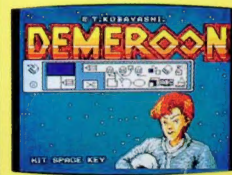
### Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくらう。違いはかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単にいくつかのパターンをつくらう。それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。



### Step 3 グラフィックエディターを大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色を使って、画面いっぱいにグラフィックを描けるんだ。そしてボクはコリにコッて、「DEMERON」のタイトル画もつくっちゃったぞ。







ゲームの流れは変わった。

あそぶ時代 から つくる時代 へ。

**F1XDJ**

■3.5インチ(FDD)内蔵 ■《スピコン》(連射ターボ)搭載 ■《ボースボタン》機能付 ■《集中インジケータ》装備  
■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装 ■プログラミングの楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■《2スロット》装備

HB-F1XDJ **MSX2+** **新・発・売**

標準価格 69,800円 **新・発・売** ついに出了!

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 **F1XDmk2**

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属 ■3.5インチ  
《FDD》内蔵 ■《スピコン》(連射ターボ)搭載 ■《ボース  
ボタン》機能付 ■《集中インジケータ》装備 ■メイン  
RAM64KB、V-RAM128KB実装 ■《プログラミング》  
の楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■《2スロット》装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円



**ン・パソコン登場だ!**

**Step 4** FM音源、ミュージックエディターを操作して...

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。



小林君のつくったデモロン最終画面だ!

**Step 5** プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デモロン」を完成したんだ。XDJ・ゲームプログラミング解説本・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームデザイナーなんだぜ!!



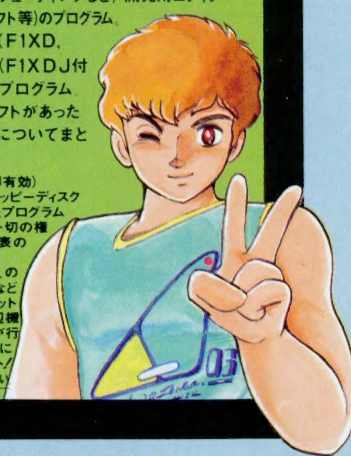
「井上、加藤、見てるか? どうぞボクはオリジナルゲームをつくったぞ!!」

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!  
**自作ソフトを応募して欲しい!!**

「ヒットビットスタッフになろう!! ソニー・プログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G. シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム  
■小林ソフトウエア部門 「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム  
■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあらいいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間 '88年12月1日~'89年3月31日(当日消印有効)  
●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト、フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返してきません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限りです。  
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかにアイデア、テクニック、グラフィック、うようきんなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT賞の賞状と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様に「ソニーオリジナル「スタジオジャンパー」をプレゼント!」  
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発売)をご覧ください。





**F FUN FACTORY**

好評発売中!

**MSX2 3.5" 2DDディスク**  
2枚組 RAM64K以上  
VRAM128K以上 ¥7,800

●PC-88版同時制作快調!  
企画・制作…株式会社 ファンプロジェクト

——キャンペーン実施——

特製ポロシャツを抽選でプレゼント/  
(詳しくは商品マニュアルをごらん下さい)



まだ悪夢から醒めてはいない

原発ハイジャック! 同時多発テロ! 突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! ふたたび甦える“黄泉路”の恐怖——そして、その影に立つ謎の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

**死霊2戦線**  
WAR OF THE DEAD PART 2

© FUN PROJECT, INC. 1988

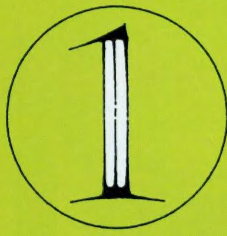
しりょうせんせん2

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

スケールアップ

**MSX2 初の本格的麻雀ソフト登場!**

**雀豪**



- 人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。
- 見やすい4人囲み方式を採用。●そのほか機能満載。



好評発売中! **MSX2** (3.5FD 2DD VRAM128K以上) ¥7,800

●販売 **日本エイブイラー株式会社**

●発売 **ビクター音楽産業株式会社**

通販 商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上  
現金書留にてビクター音楽産業株までお申し込み下さい。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F  
TEL. 03-423-7901 (お問い合わせは平日12時から19時まで)

資料請求券  
MSX FAN 89-2





本書に関するお問い合わせは  
**☎03-431-1627**へ  
 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントは詳しいお答えしておりません。

### FAN ATTACK ★大盛り4大ゲーム攻略

全マップ、攻略法、そしてエンディングまで迫った!



## レイドック2

序盤から中盤の定石と全マップ!



## SUPER 大戦略

実戦中継とシステムソフトのありがたいアドバイスで攻略!



## マスター・オブ・ モンスターズ

いつまでもこりない恭介を中心とした三角関係に迫る!



## きまぐれオレンジロード

### FAN NEWS ★新鮮ゲーム満載

MSX2+対応ですっかり新しくむずかしくなった

## 真・魔王ゴルベリアス

顔面登録などの新企画が楽しいパラエティ麻雀

## POWERFULまあじゃん2

## 妹を救うため、超能力を使って戦うアクションゲーム サイコワールド

## 人工知能を搭載した本格麻雀ゲーム 雀豪①

## 続々登場コナミのゲーム集/ Vol. 3を追い抜いて登場 コナミゲームコレクションVol.4

## 3とおりの雰囲気チェス指せる/ ケンペレンチェス

## ARPG『九玉伝』の続編だっ! 新九玉伝

## イスラムを舞台にした歴史RPG/ エグザイル2

## さびれた温泉町で待ちうけるものは...? 白夜物語

## しゅうまい、ぎょうざが飛びかうアクション/ 中華大仙

## いきなり発売のディスクマガジン T&Eマガジンディスクスペシャル

## DS fan ディスクステーションの情報ページ

## 特製 ディスクステッカーつき

## ファンダム

●1画面4本+N画面5本+10画面1本

## はじめてのファンダム

## MSXサウンドフォーラム

## ファンダムハウス

## ゲーム十字軍

●ゼビウスのソルマップやF-1スピリット3Dスペシャルなど

何歳の人でも必読の日がわり情報ランチ

## 情報 FFB ファンファンボックス おもちゃ箱

FMバックとMSX2+のHow to FM音源

## PLAY#ミュージック 第2回そこそこミュージシャン編

### FAN RADAR

## GCARD

●カード型データベースソフトを遊ぶ

## ゲーム百字軍

●エルギーザの封印・コナミエディットコンテストのMファン賞発表/レイドック2のPACマジック/FMバックで変なお遊び/エディットステージ「DEFIANCE」など

## THE LINKS INFORMATION PAGE

●初心にかえて、リンクス入門編

## ON SALE

●今月は11月15日から12月14日まで

## COMING SOON

●魂斗羅/牌の魔術師/バックマニア/ワンダーボーイIIモンスターランドほかMSXの画面がなくてもCOMING SOON 合計8本紹介

## MSX新作発売予定表

●12月19日現在の情報を掲載

## FAN CLIP

●ぎゅわんぶらあ自己中心派ゲームアーツ・松田充弘氏

## 読者プレゼント

●掲載ソフト48本プレゼント



**FAM-ATTACK**

初の2+専用ゲームをラストまでアタック!

レイドック ラストアタック

# LAYDOCK 2

パナソニック/T&Eソフト  
☎03-473-4721  
発売中

縦に横に斜めに高速に、あらゆるスクロールをするレイドック2をアタック。プレイしているときは把握できなかったマップが見える、いろんな見せ場も誌上再現する!

媒体	100
対応機種	MSX 2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

## AREA 1 STAGE-1-

### 凍てつく氷の惑星での戦い

レイドック2には全部で4つのエリアがあり、それぞれに縦スクロールと横スクロールのステージがある。エリアごとに

違った惑星が舞台となるので、変化に富んだ背景が楽しめる。さて、エリア1では氷の惑星が舞台となる。寒々とした大地を眼下に見ながら、迫りくる敵を倒すのだ。難易度の高いこのゲームでは、練習場的エリアだ。



①宇宙戦闘艦ストリー  
ガンナー2、出撃!

②背景と敵の弾の色が似ているので注意

## AREA 1 STAGE-2-

### 巨大なアメーバが待ち受ける!

ステージ1ではそれほど気にならなかった斜めスクロールだけど、ステージ2ではその存在を強く認識させられる。通路がせまいので、ふいに斜めにスクロールされると、上下に並ぶ氷柱に激突してしまうことが多い。

2人でプレイするならば、合体しておくと氷柱をよけやすいだろう。また、横スクロール面すべてにいえるのだが、縦スクロール面と違い、TORA(レーザ)でも地上を破壊できるので、TORAを選んでおくといい。



③氷柱にぶつくと大ダメージを受けるので、すばやくかわそう!

④この通路のせまさに苦しめられる



## LAYDOCK2 の基礎知識

レイドック2では、多くの敵を倒すとストリーガンナー2のレベルが上がる。この欄外では、レベルに応じて装備できる、10種類のオプションウェポンの効果を紹介しよう。



©MATSHITA/T&Eソフト



## せまい通路にはいり

## 敵の攻撃をかわせ

氷の大地にはところどころにせまい通路がある。そこにはいる必要はないけれど、腕に自信があるのなら挑戦してみよう。通路には敵が進入してこないし、敵弾が当たる心配もない。通路外で敵弾をよけるより楽になる。

## BOSS出現!

どの縦スクロール面のボスも、砲台のような巨大な建造物だ。

このステージのボスの弱点は、中央にあるコア。その周辺にいる移動砲台の攻撃をかわしつつ、コアを攻撃すればいい。

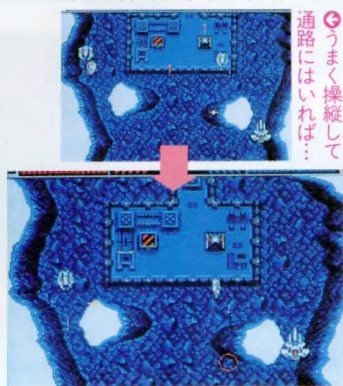


③ コアからの攻撃はかなり激しい



② 目前に巨大な砲台が出現した

① うまく操縦して通路にはいれば...

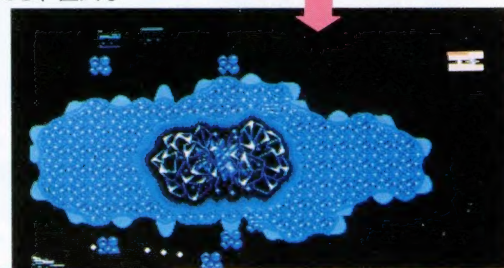
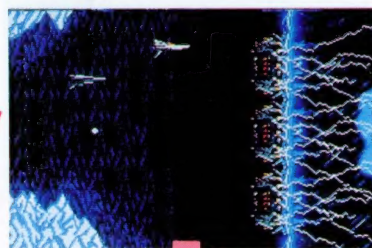


④ 敵弾は氷の大地に当たって、自機には届かないのだ

## BOSS出現!

このステージのボスは、3つ並んだ砲台。レーザー攻撃をよけ破壊したと思ったら、巨大なアメーバが出現した! こいつの弱点は、周囲を飛んでいる小型のアメーバ。それを6匹倒せば、このステージはクリア。

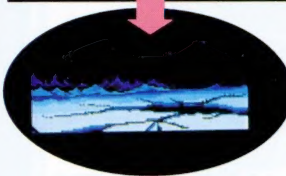
⑤ 6匹全部を倒した!



⑥ 巨大アメーバをよけ、小型アメーバを攻撃



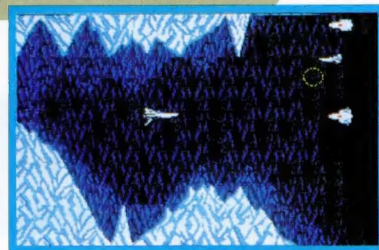
⑦ 氷の惑星を脱出して、次の惑星へと向かう



## とっせん落下してくる

## するどいつうに注意!

上の壁にある氷柱にはたえず気をくばっておこう。なかには突然落下してくるのもあって、壁に激突したときと同じくらいダメージを受けてしまう。ある程度の距離をおけば、前進や後退でかわせる。敵の攻撃以外にこんな攻撃があるのがツライね。



⑧ 突然ソラが落ちてきたかなり冷や汗をかかされた  
⑨ もうすぐボスのところに着くと、安心して戦っていたら...





## AREA2 STAGE-1-

火山が並び溶岩が流れるこの惑星は、氷の惑星とは対照的だ。ここでの装備はCONDORがおすすめ。急に出現する砲台があるので、自動照準で地上物を攻撃してくれるCONDORが便利なのだ。

### 溶岩の流れる炎の惑星が舞台だ!

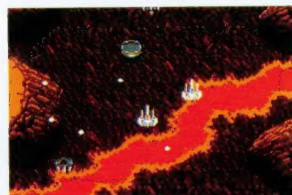
めつと姿をあらわす

砲台に気をつけろ



①旋回中の自機には当たり判定がないので、小刻みに左右へ移動しながら戦うといいだろう

この惑星では、地表から出現する砲台に注意しよう。地面がもこもこと動いたら、砲台が現れる前兆だ。もこもこを発見したらその下に移動して、砲台が姿を見せたら速攻だ。こいつは後ろからでも弾を撃ってくるので、早めに倒しておかないと結構苦しめられてしまうのだ。



②砲台の頂部が地表に出現した



③姿を現した砲台。弾をよけつつ攻撃だ

スタート

## AREA2 STAGE-2-

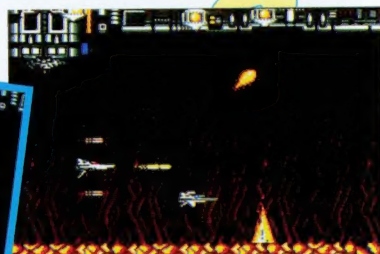
### 激しい敵の攻撃をかわしボスのもとへ!

このステージあたりから敵の攻撃は激しくなってくる。出現する敵をすべて倒してレベルアップしておかないと、戦いは苦しいものとなるだろう。地形だけを比べるなら、氷の世界の横スクロール面ほど厳しくない。しかし、そのぶん地上物や敵の数が多くなっているのだから。

地上物の攻撃の激しさは特筆もので、いきなり地面から火柱が噴き上がったり、強力なバリアが行く手をふさいだり、火玉が四方を飛びまわったり、回避するのが精一杯といった感じだ。まだゲーム全体の半分ということ考えると、レイドック2の難易度の高さを感じさせられる。



①進行方向にバリアが。早くバリアを発生している装置を破壊しなければ!



②火柱が上がり火玉が飛びかうの図。この攻撃をかわせたならキミの腕は確かだ。貴重なシールドを温存しつつ、ボスまでたどり着くのはかなり難しい

スタート

## AREA3 SPECIAL STAGE

異空間が舞台のエリア3には縦スクロール面はなく、いきなり横スクロール面から始まる。縦スクロール面がないからって残念がることはない。なぜってスクロールのスピードがとても

### 高速スクロールと巨大戦艦が魅力!

速いからだ。あまりの速さに星々が流れていくのが美しい。また、その先に待ち受けるボスも驚異的だ。12画面ぶんはある巨大戦艦相手に戦うのだから、興奮しないわけがない。ステージ自体の難易度は高くないのだけれど、レイドック2に用意されたステージのなかでは、いちばん魅力的だといえるだろう。



①高速スクロールといえば『アレスタ』が有名だけど、それ以上のスピードだ!



②自機の後ろから出現する敵もいるので、一瞬たりとも油断するわけにはいかない





まるで話すように

溶岩がばくばくする

攻略法ではないけど、地表を流れる溶岩の一部が開閉する。攻撃してくるわけでもないのに、なぜだろうね。



①溶岩の中央に注目していると

②穴が開いた。なんの意味があるのだろう

## BOSS出現!

このステージのボスは、ガケの上に建ち並んだ3つの砲台だ。それぞれにシャッターがあり、一定間隔で開いたり閉じたりしながら弾を撃ってくる。ボスを倒すためには、シャッターが開いた瞬間に攻撃しなければならぬのだ。3つとも破壊すれば、このステージはクリアとなる。



①砲台から発射される小さな弾は見にくいので注意!

LAYDOCK 2  
LAST ATTACK



②シャッターの開閉するタイミングをつかめば、そんなに苦労しないですむ。シャッターが閉じているときの攻撃は効果がない

溶岩から出現する

いやみな敵のかわし方

溶岩に潜んだ敵は、自機が上空になると急上昇して攻撃をしかけてくるいやみなやつ。この敵を発見したら、かまわずにひたすら前進しよう。そうすれば右の写真のように回避できる。



①溶岩のなかに敵を発見したら……

②前進。これでかわせる

## BOSS出現!

このステージのボスは、壁に設置された3基の砲台。それらを破壊すればステージクリアだけど、発射してくる弾数が多いのでなかなか攻撃できないのだ。

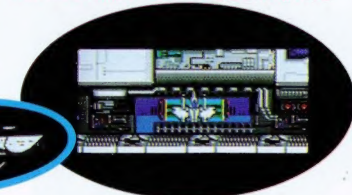


①下から噴き出す炎に注意しよう

②戦いに疲れた自機を迎える母艦。操縦士にもしばしの休息の時間が与えられる

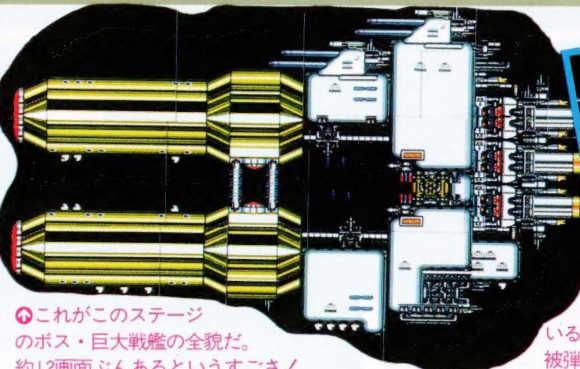


③やっとボスを倒した。このあと自機が母艦に帰還するデモが見られるのだ



## BOSS出現!

このステージのボス、というよりボス自体がステージなのだ。巨大戦艦の周囲を移動しながらたくさんある砲台を破壊しよう。弱点は内部にあるコアだが、そこに着くまでに注意したいのは噴射口から吹き出す炎とコアの手前にあるバリア。この2つをうまくよければ問題ない。



①これがこのステージのボス・巨大戦艦の全貌だ。約12画面ぶんあるというすごさ!



②前方の自機がいる場所は安全地帯。被弾せずにすむ位置

LAYDOCK 2  
の基礎知識

ALPHA: 前方に2発のバルカンを放射状に発射。合体時には発射されるバルカンの弾数が6発となる。

CONDOR: 前方に地上用自動照準ミサイルを発射。合体時には同種のミサイルが全方位に3発発射される。

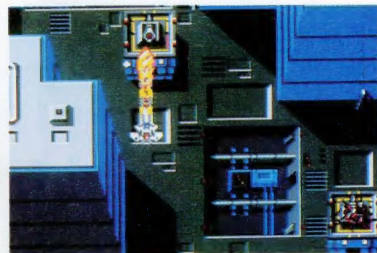
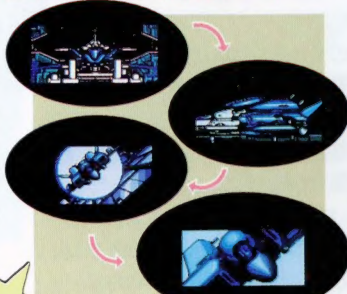


## AREA 4 STAGE-1-

巨大戦艦を倒していいよ最後のエリアでの戦いが始まる。このステージの舞台は、敵の本拠地となる機械生命惑星。さすがに敵の攻撃は激しさを増して

## 異空間に突入して最後の戦闘へ!

くるので、自機のレベルがかなり上がっていないと歯がたないだろう。地上物の攻撃もきつく、特に追尾型レーザーを発射してくる砲台には苦しめられるだろう。また、高層ビルが画面両側に建ち並んでいるので、動ける範囲がせまいのもつらい。



①巨大な墓標のような高層ビル群を眼下に見ながら、激しい戦いが始まる!

②ストリーミングガンナー2にブースターを装備して、最後の戦いに、ラストアタックに挑むのだ

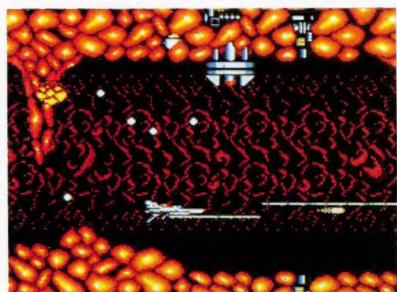
## AREA 4 STAGE-2-

### 機械生命惑星内部に待っていたのは……

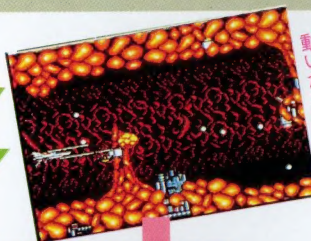
ついに最後のステージ。多くは語らないが、これまでに得たテクニックを使って生き残ろう。

### 隠された砲台は こゝ惑星にもある

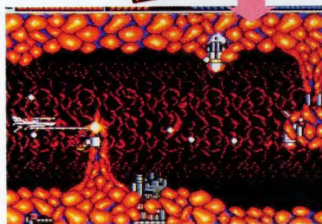
脳のような砲台や敵にまぎれて、人間の体内のような地表からは、ふいに砲台が出現する。以前の惑星で遭遇した砲台と同様、出現時には地表がもこもこするので、それを発見したら攻撃態勢にはいる。①砲台が出現。すぐ破壊するように



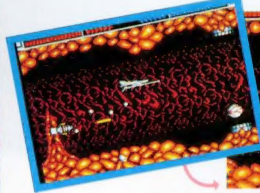
③斜めスクロールがないので少し安心できる



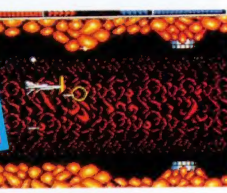
④地表が部分的に動いたら要注意だ



⑤砲台が出現。すぐ破壊するように



⑥砲台から発射されたレーザーを引き寄せ



⑦すばやく後退。レーザーは自機の鼻先をかすめた!

### 超強力な敵の

### レーザーをよける方法

追尾型レーザーから受けるダメージは大きい。こいつをよけるには、ぎりぎりまで引き寄せから、すばやく後退。それ以外の方法でよけるのは困難だ。

## 感動の ENDING シーンだ

長く苦しい戦いにも終止符が打たれた。機械生命惑星を破壊したキミを待っているのは感動のエンディング。レイドック2をクリアしたら、怖いシューティングゲームはもうなにもない。



⑧超高速で機械生命惑星から脱出するストリーミングガンナー2。はやる気持ちを抑えつつ、連邦宇宙軍本部へ向かう



⑨機械生命惑星からの激しい攻撃は収まって、うそのような静寂が訪れた



⑩やがて、まばゆいまでの光が機械生命惑星を包んで、そして消えていった。この宇宙に平和な時がもどったのだ!

MERRY: 進行方向にバールカンが発射される。合体時には、前方に6発のバールカンが発射される。

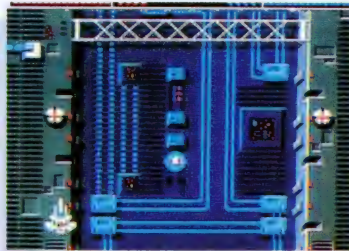
FIRE: 前方に熱弾が発射される。合体時には前方にナバーム弾が発射される。



## 赤い地上物を撃ち

## シールドを回復しよう

このステージにある赤い地上物を破壊すると、シールドが回復する。自機のシールドゲージの目盛りが最大になるまで地上物を破壊しよう。また、ゲージ

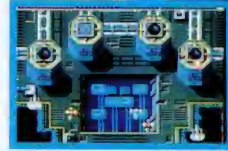


①自機の正面にあるのがシールドを回復させる地上物。CONDORを装備しよう

が最大になっても、それ以上に得たシールドは蓄積されていくので、この地上物はかならず破壊しておくこと。

## BOSS出現!

このステージのボスは4つ並んだ砲台。どうやら先のエリアに進むにつれて、砲台の数は増えていくようだ。すべての砲台を破壊すればクリアだけど、敵弾をよけつつ攻撃するのは難しい。

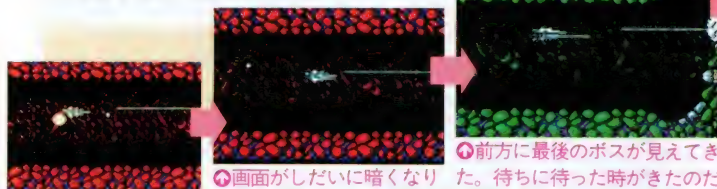


②③これまでのボスと倒し方は同じ。うまく弾を回避できるかが問題に

## 最後のBOSS出現!

最後のステージに待ち受けているのは、巨大な機械生命体だ。どうやらこのステージは、このボスキャラの体内だったらしい。こいつの弱点は口と腹だ。まずは、一定周期で開いたり閉じたりしている口を狙う。開いた瞬間に口を攻撃すれば破壊できる。口を攻撃すると、腹から砲台の

ようなものが出現する。こいつも一定周期で出たり引っこんだりを繰り返すので、出た瞬間を狙って攻撃しよう。こう書くとかんたんに思えるけど、ボスの攻撃は最高に激しい。2つの弱点を破壊するには、かなりの反射神経がないと無理だ。



④前方に最後のボスが見えてきた。待ちに待った時がきたのだ。⑤口を破壊すると、顔面が崩れていく ⑥腹を破壊すればエンディングだ

⑦巨大な機械生命体が最後のボスの正体だった。激しい攻撃をかわせ!



⑧到着だ! 着陸態勢にはいるストリーガンナー2

⑨旅立ちの場所・宇宙連邦本部が視界にはいった ⑩敬礼するパイロット。任務はすべて完了した!



⑪戦い疲れたパイロットたちをあたかく迎える人々

## エンディングを見て

## 何回でも楽しめる

エンディングが流れた後に、キミのレベルに応じて称号が与えられる。称号は、宙軍少佐・宙軍中佐・宙軍大佐の3種類だ。最高殊勲者に贈られる宙軍大佐の称号を得るまで再挑戦しよう。

PLAYER2 LEVEL 250 RANK Colonel  
PASSWORD :

PUSH SPACE KEY

⑫最高の称号のCOLONEL(宙軍大佐)を与えられたところ。この称号をめざせ!

## LAYDOCK2の基礎知識

B-ADEN: 後方に2発のバルカンを放射状に発射する。合体時には空中用自動追尾ミサイルを発射する。



KILLER: 周囲にシールドを張りダメージを半減する。合体時には周囲にシールドユニットを回転させる。





スーパー

# SUPER大戦略


マイクロキャビン

0598-51-6482

発売中

生産タイプにはどういふのがあるのか？ どのタイプがいちばん強いのか？ どんなマップが入っているのか？ いろいろ興味深い。

そんな、まだゲームに触れてない人へ送る資料と、はじめてまもなくプレイヤーへ送る、部隊の動きが冴える定石入門の小問題集だ。

媒 体	
対応機種	<b>MSX</b> 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC
価 格	8,800円

## 全生産タイプの傾向と対策を総チェック

## 生産タイプごとの特徴と主力兵器

全体を見渡してみると、大きく4つのグループに分けられる。第1は、アメリカ1、アメリカ2、ソビエト、イギリス、イスラ

エル、日本の6タイプで、ラインアップが充実しているが、性能的にはアメリカとソビエトが抜きん出ている。

アメリカ 1

## 充実した性能の ラインアップ

[illegible]

主力戦車はM1エイブラムズ、対空車両はチャバレル、攻撃ヘリとしてアパッチ、攻撃機はF-111、戦闘機はF、ファルコンと充実した性能を誇っている。予算が少ないときは、対地車両として、M901、攻撃機はコルセアでもとくに不満がない。イーグルは高いだけで、F、ファルコンで十分だろう。

ソビエト

アメリカ1 に対  
抗できる性能

[illegible]

M i G-29、S u-24、M i-28はバ  
ック、T-80、S A-13ゴーフルが  
主力で、安価なB  
RDM-2、BMP-2  
も使える。戦闘機の航続距離がや  
や短い点を除けば、アメリカと  
あまり差がない。  
垂直離着陸機(空  
港以外でも、補給車で燃料を補給  
できる)のフォージャーに、あまり  
攻撃力がないのが  
痛い。

## アメリカ 2

## 対地車両・対空 車両に不満

Algo	Price	Price	Price	Price
272A8	1000	16K85	637	0-235
Price	1000	Price	1000	Price
22M-97	400	207	40M2	0-237-5
Price	400	Price	400	Price
H1127-163	1000	H163 N625	1517-7	Price
Price	1000	Price	1000	Price
1527	27584d	17-14d	H6529	

は[kv9]とそれぞれユニークな  
ユニットを持っている。

第3は、極端に安くとことん弱い中国。

そして、第4が開発中の兵器ばかりを集めた最新鋭だ。

ハリアー、コルセア、ヒューイコブラ、エイブラムズ、M163対空砲といったところが主力になるが、トムキャットはハリアーに比べて高すぎる。対空車両に不満が残り、安価な対地車両がないこともアメリカに劣る。ただし、破格の対地攻撃力を持つエリート兵の活用によってはおもしろい。

ワルシャワ

## 戦艦機の貧弱さが目立つ

[illegible]

満足できる性能を持つのはT-72とBMP-1のみで、Mi-24ヘリコプター、SA-9ガンダーム、SA-13ガンダームまでは何とかがまんでくるが、航空機、とくに戦闘機はほとんど生産する気がしない。とはいえ、スーパー大戦略は主力戦車でどンドン押していけば勝てるゲームだから、とくに上級者向きというわけではない。



## 西ドイツ

### 戦闘機以外はアメリカ1に匹敵

名前	Price	Price	Price	Price
722442	1500	1500	1500	1500
42372	1500	1500	1500	1500
197187	1500	1500	1500	1500
15391	1500	1500	1500	1500

トーネードIDS、レオパルド2、ゲバルト、ヤグアル2といったところはアメリカ1と比べても遜色ない。とくにレオパルド2とゲバルト、ローランド2はアメリカ1を上回っているといってもいいくらいだ。しかし、PAH-1はアバッチにやや劣り、戦闘機はやはりほとんど作る気がしない。

## フランス

### 山に入れる唯一の戦闘車両あり

名前	Price	Price	Price	Price
722442	1500	1500	1500	1500
42372	1500	1500	1500	1500
197187	1500	1500	1500	1500
15391	1500	1500	1500	1500

航空兵器はジャグアとガゼル、地上はAMX-30、ローランド2が主力。全戦闘車両のなかで唯一山に入ることができるAMX-10RCはうまく使えばおもしろそうだが、安くて強力な対地車両がなく、戦闘機も貧弱だ。ミラージュ2000など、この程度の性能でどうしてこんなに高いのが理解に苦しむ。

## イギリス

### 無難にまとめたラインアップ

名前	Price	Price	Price	Price
722442	1500	1500	1500	1500
42372	1500	1500	1500	1500
197187	1500	1500	1500	1500
15391	1500	1500	1500	1500

ハリヤー、トーネードIDS、ガゼル、チャレンジャー、RCM748レイピアと、性能的にはやや劣るものの、アメリカ1に匹敵するラインアップが揃っている。スコープオンは、価格相応かもしれないが、攻撃力がM90Iやヤグアル2に比べて見劣りする。無難なところでまとめたという感じだ。

## イスラエル

### アメリカ2の1ランク下

名前	Price	Price	Price	Price
722442	1500	1500	1500	1500
42372	1500	1500	1500	1500
197187	1500	1500	1500	1500
15391	1500	1500	1500	1500

F、ファルコン、ラビ、ヒューイコブラ、M60バットンカメルカバ、M48チャパレルと、ほとんどアメリカの兵器が使えるのでラインアップに不安はない。ただ、アメリカ2と同様、安価な対地車両がないのが欠点だが、これもアメリカ2と同様エリート兵の使い方次第でおもしろくなるかもしれない。

## スウェーデン

### 激安の戦車で早期決着を図る

名前	Price	Price	Price	Price
722442	1500	1500	1500	1500
42372	1500	1500	1500	1500
197187	1500	1500	1500	1500
15391	1500	1500	1500	1500

グリペン、PAH-1、Sタンク、ARMADと戦闘機以外のラインアップは充実しているが、地上部隊の燃料に不安があり、補給車必須の生産タイプだ。Ikv91という安価で強力な戦車があるので、Sタンクは必要ないかもしれない。敵が航空兵器を充実させる前にIkv91の物量作戦で押し込みたい。

## 日本

### 日本ってこんなに強かったっけ

名前	Price	Price	Price	Price
722442	1500	1500	1500	1500
42372	1500	1500	1500	1500
197187	1500	1500	1500	1500
15391	1500	1500	1500	1500

戦闘機がやたらに高いイーグルしかないが、それでもないよりは、はるかにましだ。三菱F-1、ヒューイコブラ、74式戦車、87式対空自走砲とそれなりのラインアップで、60式無反動砲は攻撃力はないが、激安なのでなんとか使えるかもしれない。やはり、地上部隊の燃料に不安があり、補給車必須。

## 中国

### ここが安さの中国だーっ!!

名前	Price	Price	Price	Price
722442	1500	1500	1500	1500
42372	1500	1500	1500	1500
197187	1500	1500	1500	1500
15391	1500	1500	1500	1500

とにかく安い。しかしそれだけだ。他の生産タイプがあまり極端に走らず、けっこう似たり寄ったりなのに対して、中国だけは極端に安く、極端に弱い。他国とともに戦える性能を持っているのは、攻撃機のファンタンAぐらいのものだ。62式軽戦車、63式対空砲、人民兵の物量作戦でいくしかない。

## 最新鋭

### アメリカ1とどっちがいいか?

名前	Price	Price	Price	Price
722442	1500	1500	1500	1500
42372	1500	1500	1500	1500
197187	1500	1500	1500	1500
15391	1500	1500	1500	1500

EFA、FSX、ホッカム、90式戦車、ADATSというラインアップに、へたな戦車より強いテレダインAGS、エリート兵と性能的にはずば抜けているが、アメリカ1と比較するとそれほどすごくない。価格も大したことないし、ホッカムの対車両攻撃力や90式戦車の燃料など不満もある。

## マップと生産タイプの相性について

### ■垂直離着陸機

ハリヤー(アメリカ2、イギリス)とフォージャー(ソビエト)は、垂直離着陸機(VTOL)な

ので、ヘリと同様、空港だけでなく、補給車から補給を受けることができる。空港の少ないマップでは、このことは大きな意

味を持つ。この2機は覚えておきたい。

### ■平地では遅いユニット

BRDM-2(速度8、ソビエト)、ゲッコー(速度6、ソビエト、ワルシャワ)、ガスキン(速

度8、ワルシャワ)、クロタル(速度7、フランス)、81式対空ミサイル(速度7、日本)は、道路の移動は速いが、平地では森などと同じく速度が半分になるので注意したい。



# 実力アップ!序盤から中盤にかけての定石Q&A

まだプレイしはじめてまもないプレイヤーからかじった程度のプレイヤー向けの、序盤から中盤にかけての定石ともいえる戦術集。問題を見て自分なりの

答えを考えてからページをめくって編集部のお答えと見比べて、大戦略のコツをどんどん呑みこんでしまおう。  
問題の題材になっているのは、

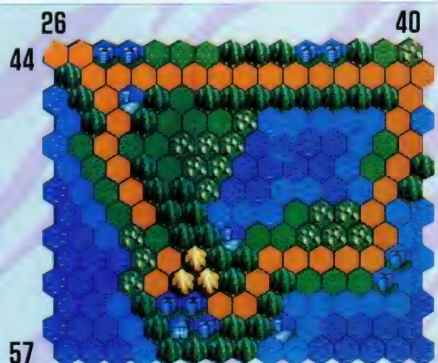
マップNo.2の「CALDER ACAMPAIGN」。入門者向けの比較かんたんで短いターンで終われるマップだ。P19に完全版のマップが載っているの

で、問題図のまわりの景色は答えのページを飛ばして参照してほしい。また、問題図のなかの部隊の種類がわかりづらいときはP12~13を参照のこと。

**Q1**

重歩兵と歩兵を  
何部隊作るか?

最初に考えるべきことは、近くの中立都市を一刻も早く押さえて、生産力を確保することだ。予算は1500として、輸送ヘリコプターか、戦闘輸送部隊を使うかどうかなどは、いろいろな考え方があるだろうが、輸送ヘリと兵員に絞って何をやるか考えてみよう。輸送ヘリに乗せるのは重歩兵とする。



**Q4**

敵戦車の先制攻撃  
対抗手段は?

3つの歩兵はすでに移動済み。

湖上のブラックホークは重歩兵を乗せていて空港のブラックホークはカラ。T-80(レッド国主力戦車)のすぐ南西の森にいる重歩兵は4人しかいないが、ほかは無傷。前進しすぎた敵の弱点をとがめるにはどうすればいいか?



**Q2**

ブラックホークと  
歩兵の行動は?

空港にいる兵員を乗せていないブラックホーク(輸送ヘリ)と首都付近の2つの歩兵、これらの部隊の行動に関連した生産も考える。



**Q3**

つぎはどの部隊に  
行動させるか?

ブラックホークと重歩兵のうち、まずどの部隊に行動させるか? まあ、あたりまえのことなんだけども。



**Q5**

敵歩兵の中立都市奪取と敵後続部隊の進軍を妨害せよ

北西の敵歩兵が中立都市をうかがっており、さらにその北から敵の援軍が駆けつけようとしている。援軍が到着すれば、現在の戦力では前線維持はむずかしいところだ。このむずかしい局面で、一石二鳥の妙策がある。なお、ブラックホークもブラッドレーも兵員は乗せていない。



**Q6**

兵員をどこに  
降ろすか?

湖の西側での敵との接触。西よりのブラックホークは重歩兵、東よりのブラックホークは歩兵を乗せている。

とうぜん、中立都市を奪うべく兵員を降ろすわけだが、どんなことを考えて降ろすべきか? 具体的にヘリをどこに置いて、歩兵・重歩兵をどこに降ろすかを考えてみよう。

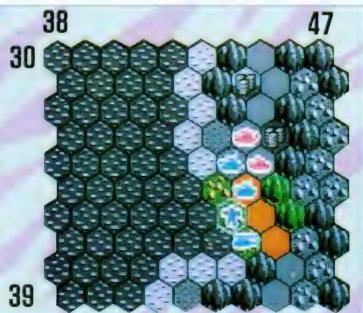




## Q7

瀕死の重歩兵の利用

再びカルデラ湖東岸。  
2つのエイブラムズでT-80とT-64を半減させたあとの重歩兵。ブラックホークにはすでに歩兵が乗っている。味方都市まで退却するしかないのだろうか？



## Q8

都市と空港 どうとる？

中立都市・中立空港はとれるが、ただとるだけでは不満。何を考えてどんな行動をとるべきか？ 敵トラックは兵員を乗せていて、BMP-2はカラ。味方はすべて無傷か無傷にちかい。



## Q9

歩兵を積んだ輸送ヘリの行動は？

カルデラ湖の東岸では味方のM1エイブラムズやM901 TOWがT-80・T-64をはじめとする敵主力部隊と戦っており、西岸では味方ブラックホーク・歩兵・重歩兵が援軍を待ちつつ、敵BMP-2・歩兵・トラックと戦っている。一方、カルデラ湖に浮かぶ島の空港と都市を確保したブラックホークが、いよいよ北岸に達して、生産力増強に伴い、西岸への援軍派遣も可能となったため、湖岸の敵を一掃できるのは時間の問題だ。

そうした状況の中で、早すぎたとも思える湖上の歩兵輸送中のヘリをどう行動させるか？



## Q11

前線へ向かう補給車の行動は？

前線へ向かう2つのM901と補給車の移動について。ただ、速く行けばいいというものではない。



## Q10

効率的な燃料消費を考えた移動とは？

なぜか序盤にもどって、A・B2つのブラックホーク(ともに重歩兵輸送中)をどう行動させるか？ Aは北西の都市、Bは北東の都市をとりに行くものとする。序盤の、輸送ヘリが少ないあいだは、輸送ヘリを使いまくるのが効率的な兵員輸送手段となる。そうすると、肝心なときに燃料不足のため、空港へもどって補給しなければならないということになりやすい。そこで、効率的な燃料消費を考えた移動が大切になってくる。



## Q12

歩兵を遊ばせないためには？

都市上の歩兵の隣りの輸送ヘリは全滅寸前。北東寄りの輸送ヘリはカラで十分な機数を残しているが……。



## Q13

エイブラムズの行動は？

予測していたものの、レッド国境元の都市と空港を奪ったら、とたんに取り囲まれてしまった。戦闘部隊はエイブラムズのみ。

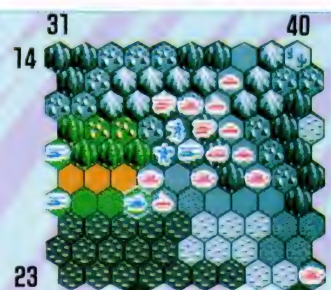
東岸の主力部隊が前線を突破するにはまだ数ターンかかりそ

うで、西岸からの援軍が到着するの少し時間がかかりそう。到着しても数が少なく、北西の敵も牽制しなければならないのであまり期待はできない。

西の2部隊のブラックホークは、兵を積んでいるが、とりえず確保できそうな都市が見あ

たらないので、時間かせぎに使うこともできるが、とにかく援軍到着までエイブラムズを全滅させないこと、都市の確保が最重要課題。

こうした状況の中で、8両しかないエイブラムズをどう行動させればいいだろうか？



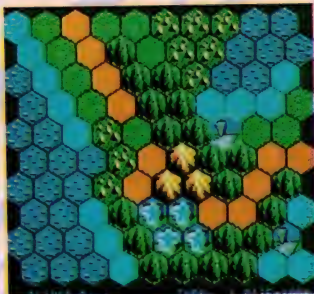


# A1

## I 歩兵を先に作る

本論は2のほうだが、生産時の注意点をひとこと。

兵員と輸送部隊については兵員を先に作る。輸送部隊を作ったら兵員を作る金がなくなったなんてことになる、目もあてられない。



①輸送部隊より兵員を先に作ろう

# A2

## 生産した輸送ヘリに兵員を乗せる

ふつうはヘリと兵員を生産して2ターン目に乗せ、3ターン目で移動ということになるが、作ったばかりのヘリに兵員を乗せれば2ターンで発進できる。金が足りずにヘリを作り損ねたときなどに有効。

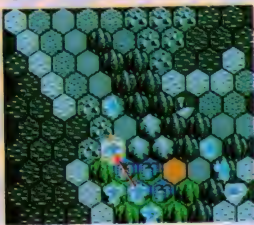


①空港のヘリを西の歩兵によせて歩兵を乗せ、ヘリを生産してこれに東の歩兵を乗せたのだ

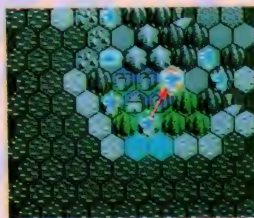
# A3

## 輸送ヘリを移動させてから兵員を乗せる

問題の場面ではあたりまえのことだけど、輸送部隊を移動させる必要がなくても、乗せたあとの進行方向を考えて、より目的地に近いところで乗せるようにしたい。1ヘックスの違いが1ターンの違いになることもあるのだ。



①首都の重歩兵をヘリに乗せる

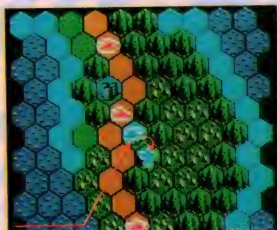


①首都南東の重歩兵をヘリに乗せる

# A4

## ヘリを都市に置いて歩兵は森に降ろす

敵は対地部隊しかないのだから、ヘリを都市に置く。重歩兵は、都市北東の森に降ろすと2つの戦車の攻撃にあり、東の森に降ろすとT-80が森に入ってしまう。



①重歩兵は南東の森に降ろす

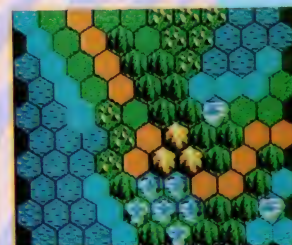
## 2 後ろのほうから攻撃させる

進軍速度を速めるには、もっとも後ろの部隊に先に攻撃させることだ。間違っても、まずブラッドレーでゴーフを攻撃などということをしてはいけぬ。

まずエイブラムズでゴーフ

## 2 9ヘックス以内は歩兵が歩いてとる

輸送部隊に兵員を乗せて降ろして都市・空港をとるという手



①3人の歩兵を歩かせれば、ターン4に2つの都市と1つの空港がとれる

順は、最低3ターンを必要とする。それなら、生産可能ヘックスから9ヘックス以内の都市・空港は歩兵を歩かせてとろう。そうすれば、輸送ヘリはより遠くの都市・空港をとるために使え、序盤は不足しがちな輸送部隊を補うことができるのだ。3ターン後には、歩いた歩兵のためのヘリも作れるだろう。

このマップの場合は、2つの都市と1つの空港を歩兵に歩かせてとることができる。



ルを攻撃し、全滅しなければしかたがないが、全滅すればブラッドレーはT-80を攻撃でき、進軍が速まる。



①エイブラムズでゴーフ撃滅

## 3 輸送ヘリのZOCで重歩兵を守る

空港の輸送ヘリは歩兵を乗せて先へ飛ばしたいところだが、それではT-80が重歩兵を攻撃する恐れがある。いや、それ自体は構わないのだが、

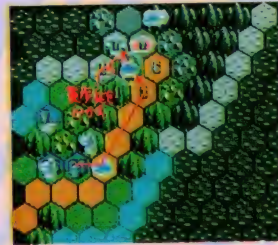


①ZOCで敵の移動をははむ

T-80が森へ入ることだけはなんとしても避けたいのだ。前線の敵が1部隊森に入ったら、最低1ターンは進軍が遅れると思っていい。

## 4 じゃま(重歩兵)をどけて森から攻撃

最後に、ブラッドレーでT-80を攻撃するのだが、まともに戦ったのでは被害も大きいので、森から攻撃したい。そこで、まず森にいる重歩兵を移動させたあと、その森から攻撃するのだ。以上の戦術で、ゴーフを全滅させてT-80を孤立させうえに半減させて、中立都市の1つをほぼ確保できた。



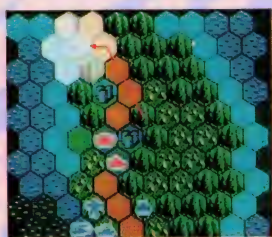
①重歩兵をどけて森から攻撃



## A5

輸送ヘリを敵歩兵にぶつける

比較的かんたんだったと思うが、輸送ヘリをどこに置けるかが問題。中立都市に置くのは最悪で、少なくとも森までは進めたい。歩兵を攻撃するなら平地に置くほうが敵の援軍が森に入る可能性が小さい。

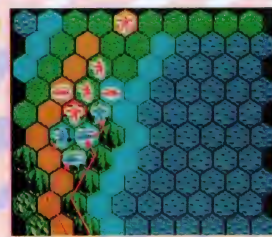


①歩兵にぶつけることによって、敵後続部隊を足止めできる

## A6

重歩兵を森に降ろして森を確保する

ブラックホークを森の最北端までもっていけるなら、それが最善だが移動力が足りない。そこで、次善の策として重歩兵を森に降ろす。とにかく敵地上部隊を森に入らせないことが大切だ。

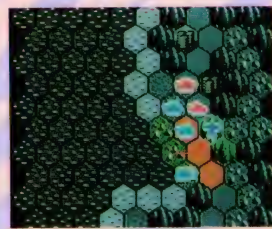


②この写真は次ターンののはしめ

## A7

タマなし重歩兵をオトリにする

敵T-80もT-64も半減しているが、どちらかが森からエイブラムズを攻撃するかもしれない。それを避けるために重歩兵を森に入れるのだ。森からのエイブラムズに対する攻撃だけは避けられる。

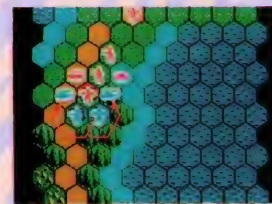


③重歩兵で、エイブラムズが森から攻撃されるのを防ぐ

## A8

輸送ヘリを森に入れる

やはり敵を森に入らせないための工夫。まず歩兵で重歩兵を攻撃して弱体化させ、空港のヘリでトラックを攻撃したあと、重歩兵を空港に入れて、残ったヘリを森に入れる。



④とにかく敵を森に入らせない

## A9

敵ヘリの射程を避ける

次ターンにとれる都市に降ろすのはナンセンス。北東の都市に降ろすのは時機尚早。そこで、守りの手薄な北西の都市をねらうが、敵空港にいるMi-17ヒップHの攻撃可能範囲を避けるのがポイント。



⑤敵輸送ヘリ(移動力7)からは、どの部隊も攻撃されないことを確認してほしい

## A11

後ろのM901に補給する

前のM901を移動させたら、つぎに補給車を移動させて後ろのM901に対して、補給を行う。補給車とM901の移動力が同じだから今やる必要はないのだが、もしエイブラムズが相手なら今やっておく必要がある。



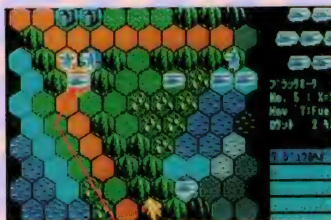
⑥後ろのM901に補給する

## A10

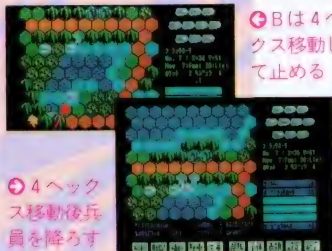
4ヘックスしか移動させない

乗せているのが重歩兵なので都市の2ヘックス手前に降ろすとすると、Aは7ヘックス、Bは8ヘックス移動することになる。したがって、Aは7ヘックス移動して降ろし、Bは4ヘックス移動して止める(5ヘックスでもいい)とい

うのが正解。というのは、航空部隊はまったく動かなくても移動力の半分(端数切り捨て)の燃料を消費するからだ(空港にいる場合は別)。ブラックホークの移動力は7だから最低燃料消費量は3。Bが7ヘックス移動して次ターンに1ヘックス移動すると、3-1=2の燃料を損する。



⑦Aは7ヘックス移動後降ろ車が正解

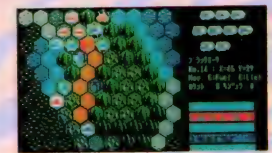


⑧4ヘックス移動後兵員を降ろす

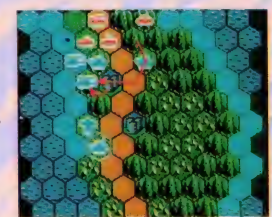
## A12

まずT-64を全滅させる

敵のZOCによって北東のブラックホークは今のところ1ヘックスしか動けない。そこで、まずエイブラムズでT-64を全滅させる。もし、全滅しなければ南のエイブラムズも使えば、まず全滅するだろう。T-64がいなくなれば、自由に動けるようになるので、歩兵を乗せられるわけだ。ブラックホークは、このあと湖のなかの島で補給したいので、歩兵の左に移動するのがいい。



⑨まずT-64を全滅

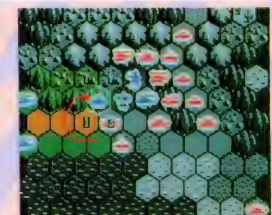


⑩輸送ヘリに歩兵が乗車

## A13

森から攻撃する

反撃を受けないからといってゴーフルを攻撃すると、T-80の攻撃を受けてしまう。森に入ってT-80を攻撃する(または移動のみ)のが正解だ。



⑪森に入るのがよい。スキを見て都市に入って補充する



# ROMに入っている全16マップ外観

## マップをプレイしていく順番

「スーパー大戦略」のROMカートリッジには、16枚のマップが入っている。なんとなく順番

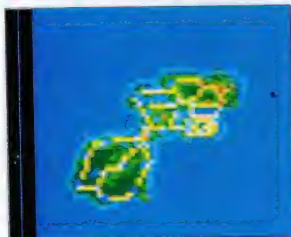
にプレイしていくといいようにも思えるのだが、そうはどっこい問屋が卸さない。まず、次ペ

ージに完全版のマップが載っているNo.2のカルデラキャンペーンにチャレンジしよう。そのつぎにNo.1のアイランドキャンペーン。2つのマップで2国

戦に自信がついたら、3国戦のNo.5のレッドベアー、そして4国戦のNo.14のNクローバーへとまっていって……。これがおすすめ。

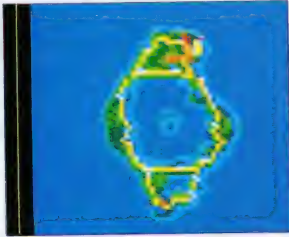
### No.1 アイランド Campaign

おなじみのマップ。98版の記録、青50、9ターンに挑戦してみよう



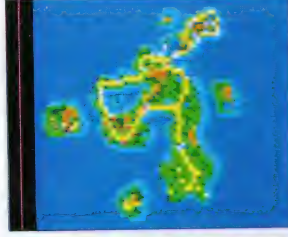
### No.2 CALDERA CAMPAIGN

カルデラ湖の南北からスタートする2国戦。短いターンで終わる



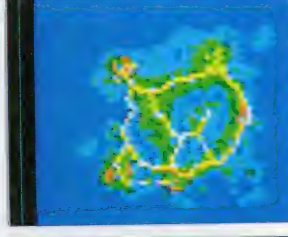
### No.3 Diana Island

レッド国有利、ブルー国不利な3国戦だが、ブルー国50でも大丈夫



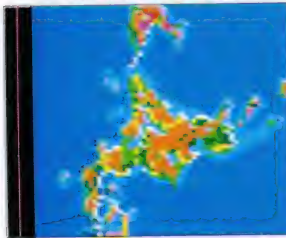
### No.4 Dragon Fortress

本格的な3国戦への道標的なマップ。レッド国がかなり有利だ



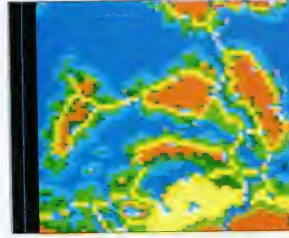
### No.5 Red Bear

北海道に材をとった、ややアブないマップ。都市がかなり多い



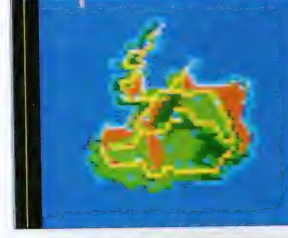
### No.6 Longest Turn

橋の多いマップなのである程度時間がかかるが、そう長くはない



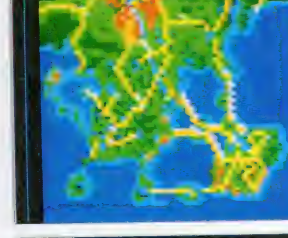
### No.7 Antarctic Crisis

南極を舞台にしたマップだが、島の大きさに比べて都市数が少ない



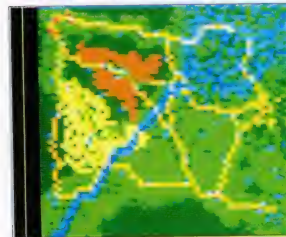
### No.8 Peninsular War

レッドとブルーは大陸、イエローは南東の島。3者3様の弱点あり



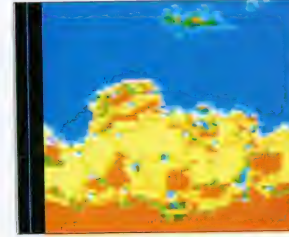
### No.9 Long River

ブルー国とイエロー国のあいだですぐに戦闘がはじまる



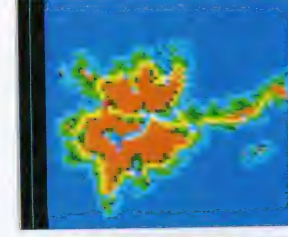
### No.10 North Africa

アフリカを舞台にしたマップ。ロンメル將軍の気分でプレイしよう



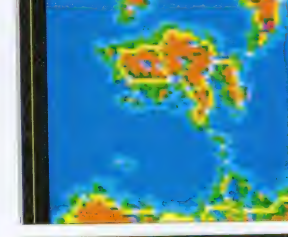
### No.11 Heroic Verse

最初の4国戦だが、直線距離と地上部隊の移動距離の落差が激しい



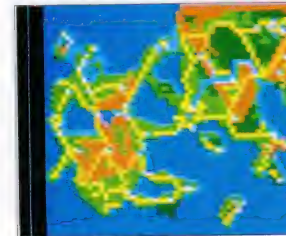
### No.12 Grand Campaign

4国戦だが、2国戦マップをつないだような直線的なマップ



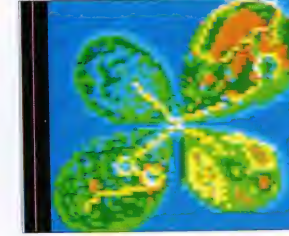
### No.13 トオオキ ミチノリ

イエロー国は初期都市数は多いものの、中央にあって戦いづらい



### No.14 Nクローバー

ドロマの戦いを避けられそうもない。もっとも4国戦らしい



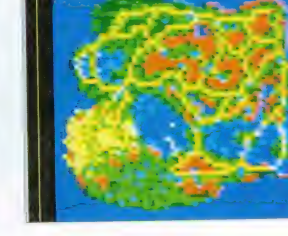
### No.15 Blitz of 4land

ブルー国とレッド国は2国を相手にしなければならない



### No.16 4land Tactics

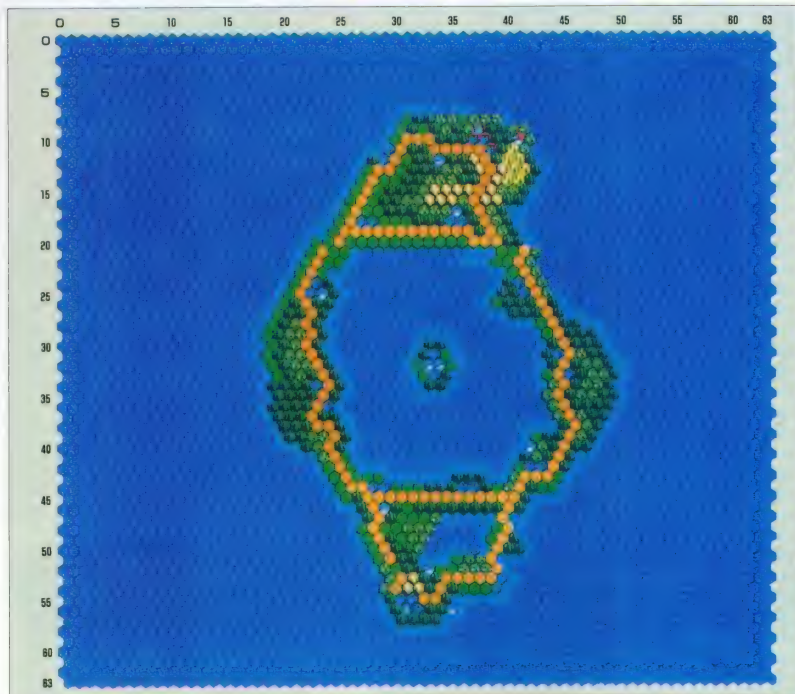
内蔵マップのなかでもっとも四隅に近いところに各首都がある





## 入門者向きと中級者向きの特選マップ2枚〈完整版〉

### MAP No.2 CALDERACAMPAIGN



#### ■入門者向きの2国戦

「現代大戦略」からのマップ。中央のカルデラ湖をはさんで南北にブルー国とレッド国の首都が分かれていて、どちらが有利ということもない。

カルデラ湖の中央にある島が戦いに変化を与えているが、コンピュータは初期には航空部隊を作ろうとしないので、ここの確保は楽にできる。

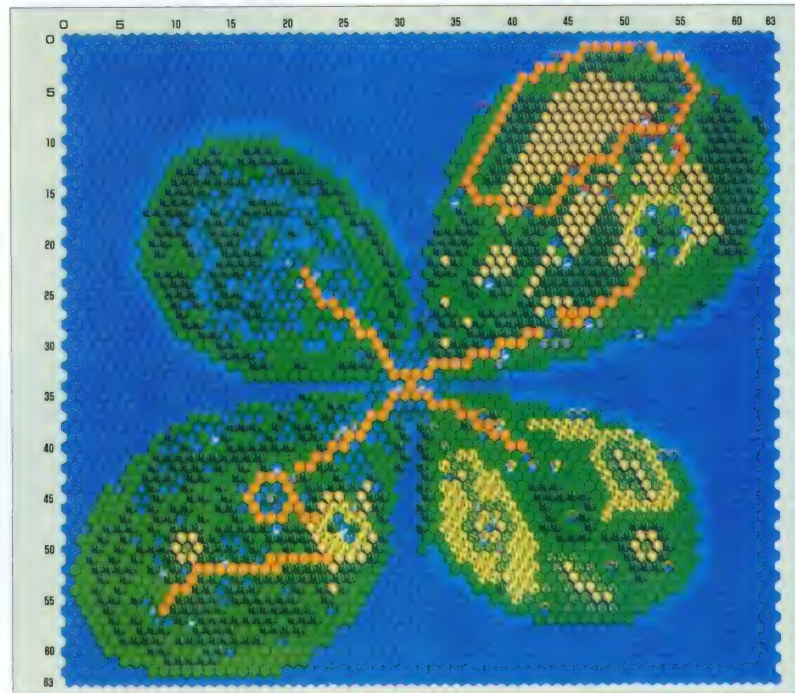
そのかわり、戦車を先行させてくるので、初心者はある程度対抗するための戦力を整える必要があるかもしれない。アメリカ1ならM901やブラッドレーなどの安い対戦車兵器が有効だろう。序盤から中盤にかけては戦場が狭いので、ZOCや森を利用することの巧拙が明暗を分けることになる。

内蔵マップ中、もっとも短い時間で決着のつくマップで、その意味でも初心者向きといっていーいだろう。

#### 開戦前夜の状況

	都市	空港		
中立	20	5	生産タイプ	有利不利
ブルー国	4	2	アメリカ1	ふつう
レッド国	4	1	ソビエト	ふつう

### MAP No.14 Nクローバー



#### ■中級者向き本格的4国戦

とにかく、ドロヌマの戦いが避けられそうもないので、中級者といっても、他の4国戦マップを経験してから手をつけるべきだろう。むしろ上級者向きかも。

ブルー国とイエロー国はレッド国やグリーン国に比べて、より中央に近いので、一刻も早く中央を確保したうえで相手国を攻略したい。そのまえにレッド国やグリーン国が参戦するようなら、收拾がつかなくなってしまうだろう。

レッド国やグリーン国なら地上部隊は中央に手を出さず、航空部隊だけでブルー国かイエロー国を攻略するという手もある。

#### 開戦前夜の状況

	都市	空港		
中立	28	16	生産タイプ	有利不利
ブルー国	10	2	アメリカ1	不利
レッド国	14	3	ソビエト	有利
グリーン国	14	4	西ドイツ	ふつう
イエロー国	14	5	ワルシャワ	ふつう



FAN-ATTACK

# Master of Monsters

マスター・オブ・モンスターズ

## SystemSoft

魔力が激突、ひと  
味ちがうファンタ  
ジーウォーゲーム



今回はキャンペーンモードのマップ1攻略と  
全モンスター一覧、そしてマップモードでは  
システムソフトから直伝の全20面マップ攻略  
法を紹介した。

システムソフト  
TEL 04-6236  
発売中

媒体	1200
対応機種	MSX2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

※自然画デモ



## ファンタジーワールドにくりひろげられる魔法使いたちの戦い

### STORY

魔王ガイアは、青、赤、黄、緑の4人の魔法使いを集めた。次の魔王を決めるときがきたのだ。20の地形からなる世界、マスター・オブ・モンスターズ・ワールド。魔王となるには、この世界のすべてを戦いのなかでうばい取らなければならない。次の魔王はだれに？これからくりひろげられる戦いにゆだねられている。

### モンスターを使って勝利をつかめ

ちょっと見ためはスーパー大戦略。システムこそ似ているが、中身はまったく異なったファンタジーウォーゲームだ。



④スーパー大戦略みたいな画面だが、このゲーム、味わいはRPG

プレイヤーはマスター(魔法使い)となって魔力でモンスターを呼び出し、敵モンスターと戦わせてあちこちにある塔を占領し、敵マスターを殺すかまたは降伏させて勝利を得るのだ。

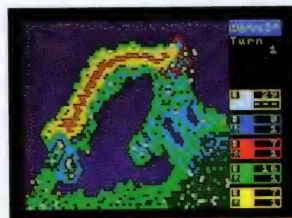
大戦略シリーズと違う点は、マスターのあやつるモンスターが成長すると姿が変わるあたり。キャラクタの雰囲気どおり、RPG的要素がこっそりもりこまれているというわけ。

また、大魔法という特別な命令や精霊を呼び出す魔法もあり、RPG気分が高まるのと同時に、ゲームももりあがるのだ。

### 2つのモードで楽しみ方がいろいろ

このマスター・オブ・モンスターズ(以下M OF M)にはマップモードとキャンペーンモードの2つのゲームモードが用意されている。

マップモードは多種多様な20のマップからどれでも選んで遊べるモード。マップのなかには最高4人まで参戦できるものもあるので、友だちどうして楽しめる。また、ゲームの難易度も初心者から上級者まで遊べるようになっている。各マップは25ページで紹介しているぞ。



④マップモードならどのマップからも楽しめるからうれしい

そしてM OF Mのウリは何といってもキャンペーンモードだ。このモードは8つあるマップを一戦一戦勝ち抜いて制覇していくというもの。マップひとつを戦い抜いて成長したモンスターがいれば、次のマップではそのモンスターを成長した状態で召喚できる。ただしもとの形では呼び出せないけどね。モンスターたちをきたえて、成長させるところにM OF MのRPG的な味があるのだ。しかし、ゲーム自体はかなりむずかしい。戦術をねりにねらないとダメだ。



④このゲームのウリはやはりキャンペーンモード。全マップ制覇だ

©システムソフト



# 負けはゆるさじ、キャンペーンモードに挑戦だ!

## 勝ち抜いて 全マップ制覇だ

では実際にキャンペーンモードに挑戦だ。記事中に出てくる各モンスターの特征についてはP26、27の一覧を参照してほしい。だいたい5ターンごとに解説を入れたので、戦うときの参考にしよう。★のしるしがあるときはカコミ記事を見てね。

### ●ターンの1

1ターン目は何を召喚(★1)するのがポイント。これで戦略が大きくちがってくるので慎重に。召喚するモンスターは、ペガサスとエンジェルとマンティコアが1匹ずつ。空用モンスターで、敵よりも早く塔を占領させるためだ。大魔法のひとつ、再動(★2)を使ってペガサスを城の北方の塔に進めよう。



RED国のダダは陸上モンスターを多く召喚した

## マップ1 ガイア VS. ダダ



### 今回の戦いかた

マップ1はダダとの対決。地形から見ると、島中央の平原で両軍が激突しそうだ。ここをどうおさえるかが勝敗を決める。ここは一歩もゆずれないので、マンティコ

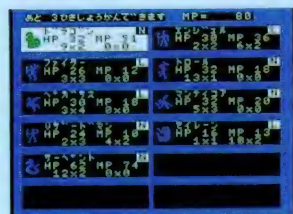
アやドラゴンなど消耗戦に耐えうるモンスターをおく。

そして敵陣には東西の海岸ぞいから入りこむ。強いサーペントなどの海上用モンスターを海ぞいに進ませ、両側から敵マスターをはさみうちという戦略。

今回は実験的にモンスターを少数精鋭でおこなったが、序盤で大魔法をうまく使って1つでも多く塔を取り、召喚できるモンスターを増やすというノーマルな戦法も考えられる。ただし、ここではターン31でタイムオーバーになる。

### ★1. 召喚とは

マスターがマジックポイント(略してMP)を消費してモンスターを呼び出すこと。召喚は城の上、城に接する城郭が塔のみできる。ゲーム中召喚できるモンスターの数は、塔の保有数+1。5つ塔を持てば6匹召喚できるわけだ。



召喚モードにしたとき、このなかからモンスターを召喚できる

### ★2. 大魔法 - その1 - 再動

MP10で行動ずみのモンスター1匹をもう一度動かせる大魔法。1度動けば塔をとれる位置にいたり、瀕死の状態なのに敵のモンスターの近くにいるときなどに活用



大魔法を使うときのウィンドウ  
使用例。ターン1で召喚したペガサス(召喚したモンスターは行動ずみ)も再動で塔を占領可能

できる。序盤の勢力拡大をめざしているうちはこの再動をできるだけ使うと、ぶつうよりも多く塔を占領できるのだ。



### ■ 索敵モード

ゲームをさらにむずかしく、苦しみぬいて遊びたい人向けモード。このモード使用時には、味方のモンスターのまわりには敵以外には認識できない。つまり、味方の到達していないような地方では、敵の動きはわからなくなる。



先に進みすぎると、突然敵に出くわし、スリルが味わえる

城：マスターの居城。マスターが破れると中立の塔になる

城郭：城の周囲に立てられている。防御効果が高い

塔：モンスターが占領すると占領した国の色に変わる

草原：どのモンスターも移動しやすいが、防御効果は低い





# 先手必勝! 塔を攻めて勢力拡大だ

## ● ターン2~5

序盤はとにかく塔を多く取るのを目標に、足の速いペガサスやマンティコアを島中央の平原へ進ませる。そして、最前線の自軍のかべを強力にさせるため、召喚したドラゴンを、塔移動(★3)で送りこむのだ。一方、エンジェルを東の海ぞいに走らせ、塔を取っていく。このへんのこぜりあいは、時刻を気にしてモンスターを戦わせよう(★4)。敵はクラーゲンを小島に移して塔を取り、やや有利だ。



④攻撃シーン。格闘と魔法にわかれてる



上の写真は全体マップにおける右の部分マップの位置を表している。戦況はタダ軍は前後2グループになって前線に攻めにくいている。ガイア軍は守りがうすい。



## ★3. 大魔法 その2 塔移動

MP20を消費して占領した塔の間をワープできる大魔法。召喚して間もないモンスターを、前線へと送りこんだり、サーベントなどの強いモンスターを、突然、敵陣前に出現させる奇襲戦法などに使える。また、再動とコンビで前方にある塔を取りながら、塔移動で強いモンスターを前に進ませるのが常套手段といえるだろう。

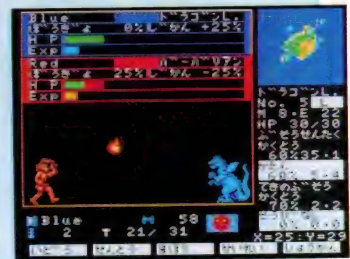


④塔移動は前線に応援部隊をだすときに効果的だ

## ★4. 時刻で強さが

ゲーム中、1ターンごとに朝、昼、夕、夜の順序で時刻が変化し、それに影響してモンスターの攻撃力も属性(LAW系など)によって変化する。つまり、LAW系は昼につよく、夜に弱い。CHAOS系はその逆。NEUTRAL系はいつでも変化なし。「時刻を見てから攻撃」を心がけよう。

昼	LAW 強 NEUTRAL 変化なし CHAOS 弱
夜	LAW 弱 NEUTRAL 変化なし CHAOS 強



④攻撃するとき、時刻を考えないと痛い目にあうぞ

## ● ターン6~10

予想どおり、平原でガイア軍とタダ軍が衝突、大決戦となった。前線のガイア軍は少数ながらドラゴンとマンティコアをそろえ、ダメージをうけながらも大回復(★5)を使い、なんとか敵の突破をふせいでいるという緊迫した状態。

一方、タダ軍は前線に多くの戦力を送りながらも、山脈の東側にもモンスターを進め、勢力を二分してきた。両軍進退ゆるさずといったところ。



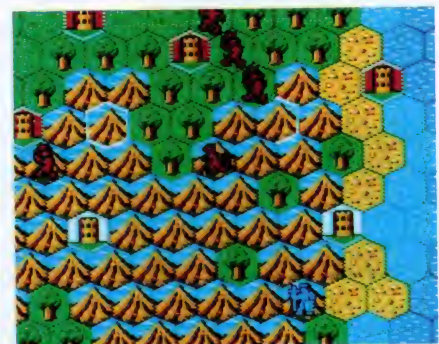
④ガイア軍の頼りはドラゴンだけだ。がんばれ



前線は両軍ともほぼほづらないが、タダ軍は塔を多く占領し、モンスターをどんどん送りこんできた。ガイア軍はモンスターの数が少ないわりに健闘している。



平原でもたついているうちにガイア軍はエンジェルを東海岸に進めた。タダ軍もふた手にわかれて大軍を進めてきた。



④タダ軍のグリフォンが強い。集団でいじめよう

## ★5. 大魔法 その3 大回復

MP30を消費して、味方のモンスター1匹のHP(体力)を完全に回復できる大魔法。中盤や終盤に瀕死のモンスターを全快させるのももちろんだが、もうすぐ成長するというモンスターが前線にいて、不幸にも敵にかこまれて危ないときにはまよわず使おう。



④成長させたいモンスターにはこまめに使え







# 国破れて山河あり……戦いは哀しい

## ●ターンの11～15

前線ではダダ軍は勢力をいっそう強化させてきたが、ガイア軍のドラゴンが善戦し、また、ときどき精霊(★6)を送りこむことによって、なんとか膠着状態とどまっている。

山脈の東側では塔移動で攻め



海上モンスターはどうの戦い  
は見ものでおもしろい

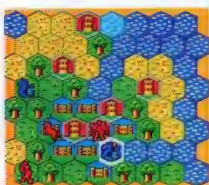
てきた、ガイア軍のサーペントとダダ軍のクラーケンとの対決となった。しかしどちらも勝負はつかなかった。



前線は激しい攻防戦となり、戦力の少ないガイア軍はダダ軍に攻めこまれないように必死の状態だ。

## ●ターンの16～20

前線のガイア軍はすこし疲れを見せたが、ZOCの防衛ラインもくずれはじめ維持させるのが苦しくなってきた。そんななか、ドラゴンが16ターン目でドラゴンロードに成長(★7)し



サーペントが敵陣に進入した。



ドラゴンがドラゴンロードに成長したが、戦況は思わしくない。

た。前線を守りぬけるか。

塔移動でサーペントを敵陣の西側にうつし、上陸させる。しばらくして、東側の海上にいたサーペントがダダ軍の陣内に進入するが、かこまれ、滅びる。

## ★6. 精霊を呼ぶ

1ターンに1回だけ、MP40を消費して自由に精霊を召喚することができる。精霊は敵モンスターに攻撃をしかけ、終わると消えてしまうので、突然危機に襲われたときや、敵のとどめをさすときに便利なのだ。

精霊の種類はマスターの属性ごとに異なり、攻撃回数も攻撃力もまちまちなのだ。サモナーなら全種類召喚できる。



精霊は攻撃のみ助けてくれる。防御はしてくれない

## ZOCを有効に使え



ダダ軍のZOCにはまってしまい身動きとれなくなった

ZOC(ゾック)とは、ZONE OF CONTROLの略でモンスターの周囲6ヘックスのゾーンのこと。ここに敵のモンスターが入ると、移動をやめるか、攻撃するか2パターンに仕られる。つまり敵は先に進めないのだ。大戦略でも使われていたルールなのだ。このZOCが戦況にあたる影響は非常に大きい。

## ●ターンの21～28

20ターンをすぎてから、ガイア軍は滅亡への道をたどる。敵陣西側近くに残されたサーペントも敵にかこまれ、マンティコアが成長したスフィンクスが援護にむかうが共倒れに終わる。その後、塔をすべて占領され、頼みの綱のドラゴンロードも倒され、28ターン目で滅亡した。

もかこまれた  
どうとうマスター



28ターン目でガイアは滅亡。あゝ、無情

## 今回の反省

平原に敵を集めさせ、両側の海から敵陣に進入する戦略は正解。問題は召喚モンスターの配分だ。少数なので攻撃も防御も物足りない感じだった。成長させるモンスターをしぼらなかったのも敗因だ。

## ★7. キャラの成長にみるRPG的要素

マスターや精霊をのぞいたほとんどのモンスターは経験を積むことによって新たなモンスターへと成長することができる。成長したモンスターは新たに武器や攻撃力、防御力などの能力がアップする。成長するために必要な経験値はモンスターごとに決められていて、戦闘時と敵を倒したときに経験値があたえられる。



モンスターの成長は感動的だ

岩場：巨人族以外は移動しにくい。防御効果は高い

山岳：地上用モンスターには移動しにくい。防御効果高い

火山：火炎に強いモンスター以外は進入できない

沼地：足場が悪いため、巨人族は進入できない





# マップモードならわりとラクに楽しめる

マップモードは全部で20。キャンペーンモードとちがって、どのマップからはじめてもOKだ。自分の気に入ったマップから遊んでみよう。

キャンペーンモードとくらべて、いくぶんかんたんになって

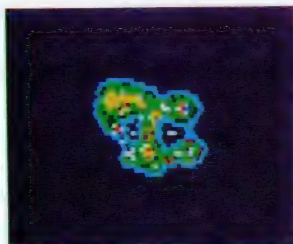
いるので、初心者には自分の実力アップに、またキャンペーンモードの合間の腕だめしにも最適なのだ。

また、20のマップのなかには4人まで遊べるものも用意されている(マップ名のとなりに記

してある)ので、友達といっしょにワイワイさわぎながらプレイするのも楽しい。4人になると戦術を考えるのも、複雑でより本格的になってくるぞ。

今回の各マップの解説と攻略のヒントは、このゲームの生み

の親のシステムソフトさんからじきじきにいただいたものだ。ゲームをはじめるときや、いきづまって苦しいときはシステムソフトさんの方角(福岡だから南のほう)を向き、感謝しつつこのページをひらこう。

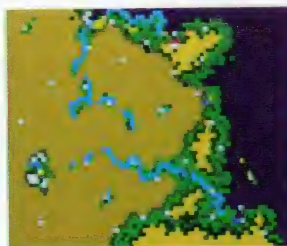


## No.1 DUEL

2人

システムソフト(以下システム): BLUE国とRED国との一騎打ちのマップ。南にある塔に塔移動でモンスターを送り、南北2方向から攻めるのがいいでしょう。

編集部: 初心者におすすめ。

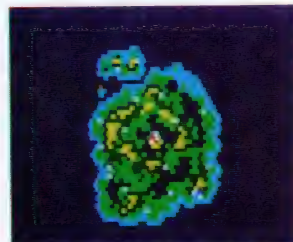


## No.2 サンドバトル

3人

システム: BLUE国とRED国がつながっているのがマスターどうしの対決が楽しめます。

編集部: 名のとおり広い砂漠のマップ。山脈におおわれているので、空を飛ぶモンスターを有効に使う。

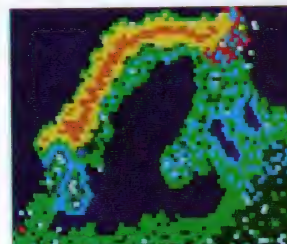


## No.3 ドラゴントウ

3人

システム: 3国の城の間がかなり近いので、早いターンから激戦となりそう。空を飛べるモンスターの奇襲戦法も1つの手でしょう。

編集部: スモール・アイランドの1つ。かなり楽しめる。

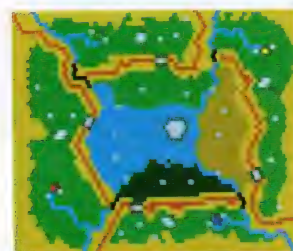


## No.4 ナイトメア

4人

システム: RED国に気をつけながら自国をひたすら大きくしてください。油断は禁物です。

編集部: 北は山脈で動きづらいため序盤戦はRED国との対戦となるだろう。BLUE国は塔がなくてつらい。

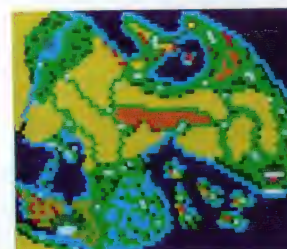


## No.5 セイムフォー

4人

システム: 比較的時間のかかるマップです。4国とも条件は同じなので、あとはあなたの腕次第です。

編集部: 各国の塔の数などはどんぐりの背くらべ。画面中央の中立地帯をはやく占領するのがポイント。

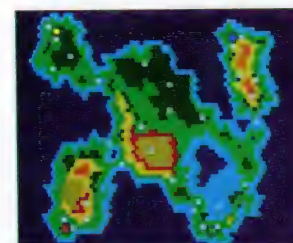


## No.6 せいなるやま

4人

システム: 1か国を集中して攻撃する必要があります。中央を占める山岳地帯のどこに防衛ラインをおくかがポイントとなるでしょう。

編集部: 山岳地帯を通る山道を敵に越されないように死守しよう。

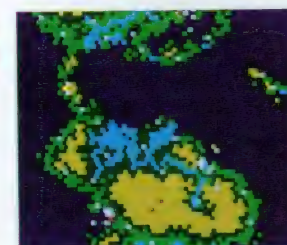


## No.7 LUNATIC

4人

システム: BLUE国のプレイヤーは陸がつながっていないので、召喚について考えなければなりません。

編集部: 陸、空、海、それぞれのモンスターの長所をつかもう。海上向きのモンスターがポイントになる。

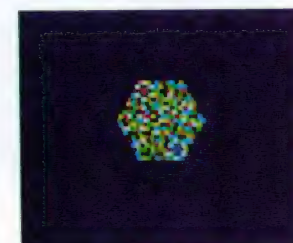


## No.8 JUNGLE

4人

システム: 南の大陸には大ジャングル地帯がひろがっており、地上での移動が困難なため海上や空を飛ぶモンスターが活躍するマップです。

編集部: 海洋戦が見もののマップ。YELLOW国がキーポイントか?

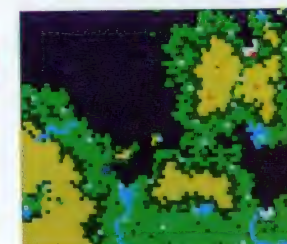


## No.9 こんとんのしま

2人

システム: 地形が入りまじっているので、自分に有利な地形を利用して戦ってください。

編集部: ゴチャゴチャしたマップ。いいかげんに動くと地形効果で痛い目にあうので慎重に。



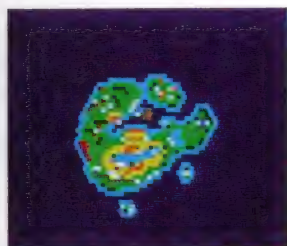
## No.10 あんこくのくに

3人

システム: このマップは初心者向けに作られていて、まず自国周辺の塔を確保した上でほかの2国と戦うのがいいでしょう。

編集部: RED国とGREEN国の対戦になりがち。そのすきにGREEN国へ。



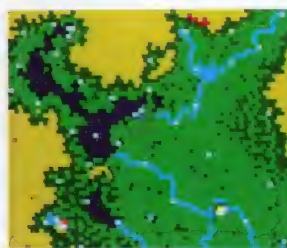


### No. 11 VICE

3人

システム：敵は2国ともCHAOS系なので、攻撃は昼におこなうようにして、RED国はあまり挑発しないように心がけましょう。

編集部：すぐそばのRED国との攻防戦がつかいところだ。

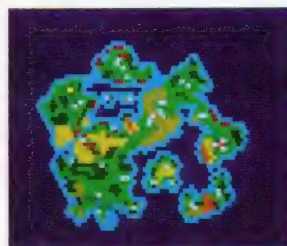


### No. 13 ブレイクスルー

4人

システム：わりと楽なマップ。GREEN国→YELLOW国→RED国の順に素直に戦えばいいでしょう。

編集部：海を渡る戦法もあるが、YELLOW国をつぶしてからでも遅くはない。まずは戦力拡大から。

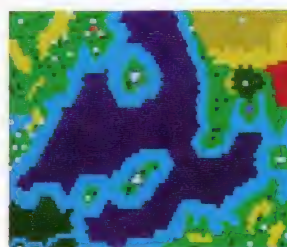


### No. 15 Rambler

3人

システム：意外と地形の影響で進行するのに時間がかかるので、先を読んで、モンスターを召喚しなければなりません。

編集部：塔を増やして戦力アップをはかろう。じっくり取り組め

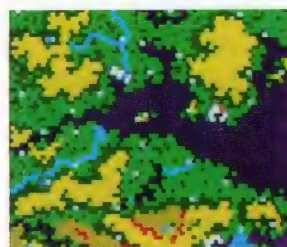


### No. 17 FLAME

4人

システム：陸地はすべて浅い海でしかつなげていけませんので、飛行系のモンスターを中心に召喚して、塔移動などをうまく使いながら効率よく進出してください。

編集部：勝負は海洋戦と塔移動？

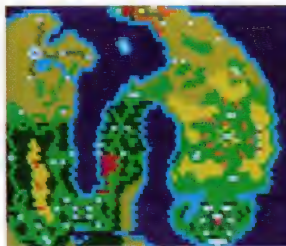


### No. 19 HERO

4人

システム：山岳地帯が入りこんだこのマップは南北の大陸に2か国ずつ分かれており、まず自国のいる大陸から制圧するのがいいでしょう。

編集部：ターン数のかかるマップ。じっくり取りくもう。

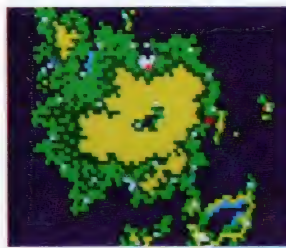


### No. 12 FORTRESS

4人

システム：3国に囲まれたBLUE国は、まず湖の北端にあるGREEN国を攻めるのが先決でしょう。それまでほかの2国をくいとめましょう。

編集部：やはり自国を守りながら、北へと攻めこもう。

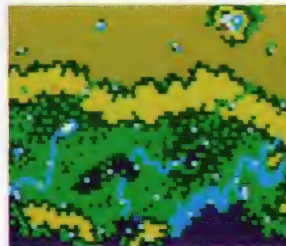


### No. 14 みずうみのしま

4人

システム：BLUE国はまわりに塔がないため苦戦するが、RED国を攻めおとせばかなり楽になるでしょう。島の中央にある池周辺の塔の確保が、このマップでは重要になります。

編集部：海上も山越えもおいしい。

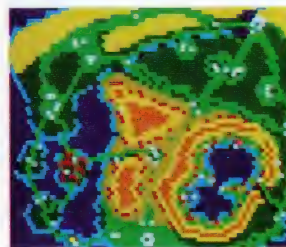


### No. 16 SLAYER

4人

システム：どの国をプレイしても楽しめるが、RED国の場合は国が砂漠の中にあるため空を飛べないモンスターは塔移動を使って戦場に送りこむのが得策です。

編集部：3国の争いが見ものだ。

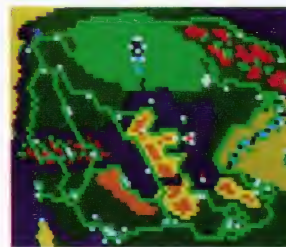


### No. 18 Ring

4人

システム：RED国をなるべく早く落とし、あとはYELLOW国とGREEN国の進出をどの程度までくいとめられるかがポイントです。

編集部：リング内のRED国をKOしてから場外乱闘へくりだそう



### No. 20 BIG WAR

4人

システム：時間をかけて、モンスターを大事に育てて攻撃しましょう。

編集部：これぞまさに最終戦争（ハルマゲドン）。ドロ沼の戦いになるおそれも。まずは守りをかためて敵をひとつずつつぶすこと。

## エディットモードでマップは増える!

キャンペーンモードを制覇し、マップモードの全マップをしゃぶりつくし、なおもゲームがしたいという、MOF M中毒のキミにはエディットモードが用意されている。「もう自分でマップを作るしかない!」というわけだ。

自分で好きなようにマップを打ちこめば、あとはデータディスク

に保存できるので、友だちに遊ばせたり、いっしょに遊んだりいろいろな楽しみかたができる。

またマップモードのマップも改造ができるので、地形や塔の位置などをかえたりして、ゲームをいっそうかんたんにもできるのだ。まさに、一生おつきあいできるゲームなのだ。



④ このように、オリジナルマップがかんたんに作れるのだ



④ マップモードを改造してラクにすることもできるぞ



# マスター・オブ・モンスターズ キャラクター一覧

M O F M をこころゆくまで堪能するには、モンスターの特徴を把握しておく必要がある。ここでは全モンスター51種のデータを一覧表にしたので活用すべし！

## ■マスター

	<b>ウォーロック(L)</b> H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷	B L U E 国のマスター。 法と秩序を象徴する L A W 系の特徴をもつ	
	<b>ソーサラー(L)</b> H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷	G R E E N 国のマスター。 ウォーロックと おなじ L A W 系である	
	<b>サモナー(N)</b> H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:魔弓	L A W 系と C H A O S 系に中立な特性の N E U T R A L 系マスター	

姿	名 前 (属性) 体力(H.P) 移動力 召喚に必要なM.P 武器	備 考	召喚できる マスター
---	---	-----	---------------

※属性の L は LAW (ロウ)、N は NEUTRAL (ニュートラル)、C は CHAOS (カオス) の略です。

	<b>ネクロマンサー(C)</b> H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷	R E D 国のマスター。混 沌と無秩序を象徴する C H A O S 系だ	
	<b>ウィザード(C)</b> H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷	Y E L L O W 国のマス ター。ネクロマンサー とおなじ C H A O S 系	

## ■モンスター





※Waはウォーロック、Soはソーサラー、Saはサモナー、Neはネクロマンサー、Wiはウィザードの略です。

	<b>エンジェル(L)</b> H.P:30 移動力:7 召喚M.P:36 武器:稲妻	空用モンスター。格 闘よりも稲妻をうまく 使え	Wa. So. Sa.		<b>サーペント(N)</b> H.P:62 移動力:7 召喚M.P:74 武器:なし	H P が強力な海上用モ ンスター。終盤戦のと どめに効果的	Wa. Sa. So.
	<b>アークエンジェル(L)</b> H.P:42 移動力:8 召喚M.P:70 武器:雷	天使の経験値が143で 成長。魔法が雷になり パワーアップ	Wa. So. Sa.		<b>クラーケン(N)</b> H.P:60 移動力:6 召喚M.P:64 武器:なし	R P G でおなじみのデ カキャラ。8回も攻撃 するイヤなやつ	Ne. Wi. Sa.
	<b>デーモン(C)</b> H.P:30 移動力:7 召喚M.P:34 武器:稲妻	悪魔族の代表的モンス ター。魔法は天使とお なじ稲妻だ	Ne. Wi. Sa.		<b>ユニコーン(L)</b> H.P:26 移動力:6 召喚M.P:20 武器:なし	おてごろなモンスター。 マップモードではソー サラーのみ召喚可能	So.
	<b>アークデーモン(C)</b> H.P:44 移動力:8 召喚M.P:74 武器:雷	デーモンの経験値110 で成長。召喚M.Pは高 いが、雷が強力だ	Ne. Wi. Sa.		<b>トライコーン(L)</b> H.P:32 移動力:7 召喚M.P:54 武器:雷	経験値76で成長する。 格闘のほか、魔法で雷 がつかえる	So.
	<b>レイス(C)</b> H.P:15 移動力:3 召喚M.P:10 武器:死の波動	魔法以外にはほとんど ダメージをうけにくい たのもしいモンスター	Ne. Wi.		<b>リザードマン(N)</b> H.P:24 移動力:5 召喚M.P:10 武器:矢	召喚M.Pが低めの陸上 モンスター。弓がつか える	Wa.
	<b>マンティコア(N)</b> H.P:32 移動力:5 召喚M.P:20 武器:なし	移動、攻撃力、召喚M Pと、ともにおてごろ な空用モンスター	Ne. Sa.		<b>サラマンダー(N)</b> H.P:34 移動力:5 召喚M.P:56 武器:火球	経験値59で成長する。 弓のかわりに火球がつか える	Wa.
	<b>スフィンクス(N)</b> H.P:45 移動力:6 召喚M.P:70 武器:稲妻	経験値110で成長。パ ワーアップしておまけ に稲妻もつかえる	Ne. Sa.		<b>ファイター(L)</b> H.P:26 移動力:5 召喚M.P:12 武器:なし	弱いキャラなので集団 戦法が成長するまでじ っと耐えるしかない	Wa. So.
	<b>ロック(N)</b> H.P:29 移動力:10 召喚M.P:26 武器:なし	全モンスターで移動力 が最高。奇襲戦法や塔 占領に利用できる	Wa.		<b>ナイト(L)</b> H.P:36 移動力:6 召喚M.P:78 武器:スピア	経験値76で成長する。 あらたにスピア(飛 び道具)がつかえる	Wa. So.
	<b>フェニックス(L)</b> H.P:34 移動力:9 召喚M.P:74 武器:火球	経験値143で成長。あ らたに火球を飛ばすこ とができる	Wa.		<b>レンジャー(L)</b> H.P:44 移動力:6 召喚M.P:125 武器:魔弓	ソーサラー系のみ、ナ イトの経験値85で成 長。魔弓がつかえる	So.
	<b>ペガサス(L)</b> H.P:30 移動力:6 召喚M.P:18 武器:なし	召喚M.Pもてごろで移 動力もある。序盤の塔 占領につかえる	So.		<b>パラディン(L)</b> H.P:52 移動力:6 召喚M.P:140 武器:ランス	ウォーロック系のみ、 ナイトの経験値94で 成長。ランスが強力	Wa.
	<b>モノペガサス(L)</b> H.P:39 移動力:9 召喚M.P:56 武器:なし	経験値76で成長する。 移動力がアップし、攻 撃回数も6回に増える	So.		<b>ミノタウルス(C)</b> H.P:31 移動力:4 召喚M.P:17 武器:なし	召喚M.Pが低いので序 盤戦に使いやすい。ち よっと弱い	Ne. Wi. Sa.
	<b>セイレーン(L)</b> H.P:16 移動力:5 召喚M.P:13 武器:音波	音波をはなつ海上用モ ンスター。あまり強く ない	Wa. So.		<b>ゴーゴン(C)</b> H.P:41 移動力:5 召喚M.P:56 武器:なし	経験値93で成長して 空用モンスターに。攻 撃力もアップ	Ne. Wi. Sa.



	<b>バーバリアン(C)</b> H.P:30 移動力:5 召喚M.P:12 武器:なし	召喚M.Pが低いだけで成長させないといづらいモンスターだ	Ne. Wi.		<b>グリフォン(N)</b> H.P:31 移動力:5 召喚M.P:22 武器:なし	召喚M.Pが低いわりになかなか頼りになるモンスター。	Wi. Sa.
	<b>バーカーサー(C)</b> H.P:44 移動力:6 召喚M.P:78 武器:なし	バーカーサーの経験値59で成長する。攻撃力がアップする	Ne. Wi.		<b>ヒボグリフォ(N)</b> H.P:41 移動力:6 召喚M.P:64 武器:火球	経験値93で成長する。格闘のほかに火球がつかえる	Wi. Sa.
	<b>ダークナイト(C)</b> H.P:53 移動力:6 召喚M.P:144 武器:ランス	バーカーサーの経験値85で成長。ランス(飛び道具)がつかえる	Ne. Wi.		<b>ドラゴン(N)</b> H.P:32 移動力:5 召喚M.P:51 武器:なし	ファンタジーといえばこれ。サモナー系のドラゴンは成長しない	Wa. So. Sa. Ne. Wi.
	<b>トロール(N)</b> H.P:32 移動力:4 召喚M.P:18 武器:なし	ヒットすればダメージ大の一発勝負モンスター。はずすと悲惨	Wa. So. Sa.		<b>ドラゴンロード(C)</b> H.P:30 移動力:8 召喚M.P:78 武器:火球	ウォーロックとソーサラー系のみ経験値110で成長。武器は火炎	Wa. So.
	<b>ジャイアント(L)</b> H.P:54 移動力:5 召喚M.P:92 武器:ハンマー	ハンマーを投げる姿がりりしい。成長パターンが2とおりある	Wa. So. Sa.		<b>ドラゴンゾンビ(L)</b> H.P:32 移動力:8 召喚M.P:70 武器:火球	ウィザードとネクロマンサー系のみ経験値93で成長。武器は火炎	Wi. Ne.
	<b>コロサス(N)</b> H.P:99 移動力:5 召喚M.P:220 武器:岩	ジャイアントの経験値139で成長。H.P99が魅力。岩を投げる	Sa.		<b>ファイアドラゴン(L)</b> H.P:60 移動力:6 召喚M.P:176 武器:大炎	ウォーロックのみドラゴンロードの経験値103で成長。武器大炎	Wa.
	<b>ゴーレム(C)</b> H.P:26 移動力:4 召喚M.P:20 武器:なし	トロールとおなじ一発勝負モンスターだが、防御力が高いのがミソ	Ne. Wi.		<b>エアードラゴン(L)</b> H.P:77 移動力:8 召喚M.P:174 武器:大炎	ソーサラー系のみドラゴンロードの経験値103で成長。空を飛ぶ	So.
	<b>ストーンゴーレム(C)</b> H.P:40 移動力:5 召喚M.P:70 武器:なし	ネクロマンサー系のみ経験値93で成長。防御力アップ。魔法に強い	Ne.		<b>ミストドラゴン(C)</b> H.P:68 移動力:8 召喚M.P:176 武器:大炎	ネクロマンサー系のみドラゴンゾンビの経験値94で成長	Ne.
	<b>アイアンゴーレム(C)</b> H.P:36 移動力:5 召喚M.P:64 武器:なし	ウィザード系のみ経験値76で成長。火炎以外の防御力が高い	Wi.		<b>テストドラゴン(C)</b> H.P:72 移動力:6 召喚M.P:180 武器:大炎	ウィザード系のみドラゴンゾンビの経験値114で成長	Wi.

## ■エレメンタル(精霊)

	<b>ファイアー</b> H.P:15 移動力:なし 召喚M.P:40	水の精霊。ウォーロック系とサモナー系が召喚できる	Wa. Sa.		<b>ウオーター</b> H.P:20 移動力:なし 召喚M.P:40	水の精霊。ネクロマンサー系とサモナー系が召喚できる	Ne. Sa.
	<b>アース</b> H.P:8 移動力:なし 召喚M.P:40	地の精霊。ウィザード系とサモナー系が召喚できる	Wi. Sa.		<b>エアー</b> H.P:12 移動力:なし 召喚M.P:40	大気の前霊。ソーサラー系とサモナー系が召喚できる	So. Sa.

## 隠しコマンドで楽しさ倍増

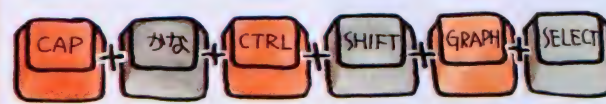
いきなり、十字軍よりもはやくウル技が見つかった。マップモードのマスター変更時に、[CTRL]+[SHIFT]+[CAPS]+[GRAPH]+[かな]+[SELECT]を同時に(必ず6つのキーをいっぺんに)押す。すると、ふつうはウォーロックからサモナーまでの5人のマスターしか出ないはずが、「マスターズ」「ジャイアンツ」……、と見知らぬマスター名が8種類、つぎつぎと現れるのだ。この技で出るマスターでプレイすると、今まで必死に戦わなければ成長しなかったモンスターたちを、いともかんたんに召喚できたりして楽しさ倍増だ。



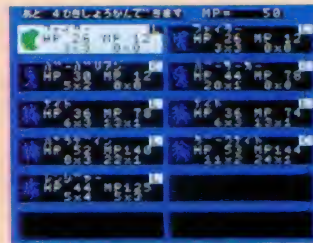
⑥6つのキーを同時に押せばいいのだ

かんたんに紹介すると、本来のマスター5人と新キャラ「マッドドラゴン」を召喚できる「マスターズ」、トロール系とゴーレム系を全種召喚できる「ジャイアンツ」、ドラゴン族(マッドドラゴン以外)全種の「ドラゴンズ」など多種多彩。1度は戦ってみることをおすすめする。

## ■隠しコマンドキー操作



④個人的趣味で燃えよ「ドラゴンズ」にしたり



⑤バカ好きなひとは「ファイターズ」を選ぶこともまあり



# FINAL ATTACK

きまぐれ

## オレンジロード

～夏のミラージュ～

優柔不断男恭介。すてきなまどかとかわいにひかるの間をいたりきたり。この夏休みが終わるまえにどっちに決めたら？



マイクロキャビン

☎0593-51-6482

発売中

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

※自然画デモつき

### ♥どっちつかずの三角関係

仲良し3人組で、しかも恭介を中心とする三角関係である3人が主人公の、人気漫画が原作のAVG。

主人公の恭介は、学校の近くにある喫茶店アバカブでバイト



アメリカへ

をするまどかのことが好き。まどかには妹みたいに思っている仲良しのひかるがいて、そのひかるが恭介のことを好き。そして、まどかは仲良しのひかるのために恭介の気持ちを受け入れないままに。一方、恭介は慕ってくるひかるがかわいくてならない。このアンバランスな関係がこのままでいいはずがない。どうにかならないものか。さて、夏休みに入って最初の日。突然おじいちゃんが訪ねてきた。この夏休み中に恭介が子供を作らないと、代々伝わる春日家の



超能力が薄れてしまうというのだ。そのために予知夢までみたという……。恭介の子供を作るということは、まず結婚相手を決めること……つまり、まどか

とひかるとどっちかに決める、ということなのだ。でも、まどかはさっさとアメリカにいる両親のもとに旅だってしまったし、残るはひかるだけ。

早く子供を作ろう！

おじいちゃんかやってきて子供を作れって

### ♥夏休み中に相手を決めなきゃ♥♥♥♥♥



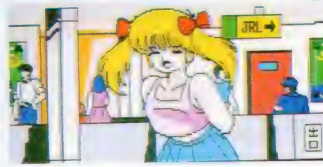
ひかるに電話するがいない

さあ、たいへん。この夏休み中に相手を見つけるたって、いまはひかるしかいない。さっそくひかるに電話する。でも、出かけていない。しかたがないから、ちょっと

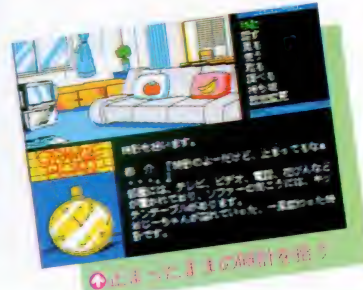
そのへんまで、ひかるを探しに散歩にでかけることにした。まず、家の前の公園。シーンとして誰もいない。そばの河川敷にも。そして、恭介の移動できる範囲をすべて回ってみようと思って、駅前に出た。

あっ、誰だろう。髪をふたつに分けて、リボンを結んだかわいい女の子だ。と、思っているうちに引っかかった……。

もう、1度ひかるに電話してみようと思って家に戻ると、おじいちゃんが忘れていった時計が居間に落ちていた。拾っておくことにしよう。



突然かわいい女の子が現われた



おじいちゃんの時計を拾った

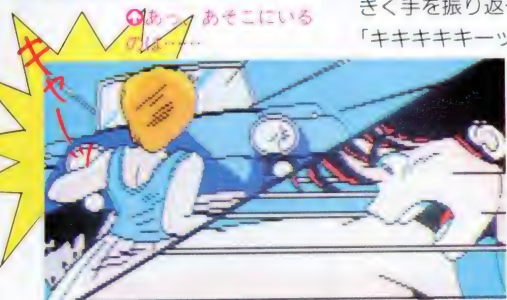




とになってしまいそうで、手が  
出ない。かといって何もしない  
ままにいるわけにもいかず、と  
いうわけでさっき拾ったヤツを  
使ってみることにした。



●家に戻るウ/



④ひかるがあぶない！ なんとかしなくては～

困った恭介。  
いい加減なコ  
マンドを選ぶ  
と、ヘンなこ

そうこうして、ひかるを一件落着けさせることができた恭介。ひかるから抱きつかれて、ドキマギ。そのうえ、「ところで先輩、どこ行くんですか？ これから先輩とデートでもしちゃおうかなーっ」とかわいくあまえられてしまう。こんなうれしいことってないじゃないですか。ここはデートしたいところなんだけどね。

でも、とにかく家に戻ろうと思うのだけ移動ができない。さて、どうするか。春日家の恭介なら、ある方法が思いつくはずなんだけども……。

④ 学園の軌跡の中にいづもの交遊日記が……

⑤ 家に戻るのとひかるの電話がか

家に戻ってみると、突然おや  
じから叱られた「こらーっ、恭介  
また引っ越ししたいのか?」「ご、  
ごめん」「クスクスクス……」  
「?」。

おやじかと思ったら、じつは  
変身したいとこのあかねだ  
った。悪いいたすらがどうも好

きみたいだ。そんなあかねから海へ誘われる。まだ、誰とも行っていないし行ってみようか。行く途中であかねは「ねーねー、まどかちゃんってほんとうにいつ見てもきれいなねー。あかまどかちゃんみたいに美れたらなあ……」「無理無理、あたしだって能力……」なんて、やっぱりみんなも認めるすてきなのだ。



瀬さゆり。同じ学園の生徒で年令は恭介の妹たちと同じ、ということらしい。美少女に関しての情報通の小松にはちょっと驚いてしまう。

小松たちと別れて、またぼんやり散歩をつづけて家に戻ってみると、突然電話のベルが鳴った。出てみると、ひかるからだった。「先輩 / ひどいじゃないですかーっ / 「えっ?」「あれですよ、あれ?」と、なんだかはっ

●学園の軌跡の中にいづもの交差点記が……

きりしない。女っていうものは  
 どうもストレートに表現できな  
 いものらしい。なんてことはない  
 交換日記のことだったのだ。  
 学園の靴箱まで取りに行く。そ  
 のあとアバカブに寄ると、まど  
 かが日本にいるというのだ。確  
 か、アメリカに行ったんじゃない  
 かったっけ……。



↑なんだ、いとこの  
あかねじゃないか



↑ねえ、海へいっしょに行きましょうよ



↑ 海で泳ぎを教えてもらう 恭介



●悪友の小松と八田にばったり

④だまされたと思って電話  
してみるといいよ

④まどかのところは留守番電話になっていた……！

まどかが  
日本にいるって!?





## ♡いとこの一弥はとんだやつ!♡♡♡

すぐ家に戻って電話をする。でも、留守番電話になっていてまどかはいない。また外へ探し

に出かける。さんざん探したあげく、やっとまどかを見つける。やっぱり戻っていたのだ。これ

でまた振り出しに戻った感じ。

アバカブへ行こうとするがなかなか行けない。やっと行くとまどかが更衣室にいるという。入ると着替え中／

ふう、びっくりした。外に出てみる。するといとこの一弥に会う。こいつもかなりの悪ガキなんだよね。と油断していたら、頭をゴツツ／一弥と恭介がスルリと入れ代わってしまった。これって、困るじゃない〜っ、子供になっちゃったよ。せっかくまどかに会えたのに……。



①いとこの一弥のやつ、また悪いいたずらを



妹たちのエネルギーはすごい



あつ 鮎川?



②突然戻ってきたまどか。アメリカには春日くんがいなくて退屈!



③アバカブの更衣室をのぞくとまどかが……

④きゃーきゃーきゃーきゃー

⑤ひっぱたかれるのはあたりまえ……

## ♡さゆりってなんなんだ!♡♡♡♡♡



①まどかとひかるの幼なじみ。ひかるのことが好きなんだ

そうとう苦労して、一弥を見つけ出してもとの姿に戻った恭介。いとこのいたずらにも困ったものだ。

また散歩をつづけていると、河川敷のところで火野勇作が突然声をかけてくる。「いっておいけど、オレって空手二段なんだ……春日一っ、ひかるちゃんを、ひかるちゃんを泣かせたら、ぜったいに許さねーからな一っ!」勇作はまどかやひかるの幼なじみで、ほんとうはひかるのことが好きで恭介のことをライバルだと思っている。ほんとうにびっくりしたなあ。

さて、しばらくして小松が持っていた写真の美少女さゆりに出会う。なんだかおませな感じのする女の子だ。ゆかりにしつこく、しつこく誘われてしづしが遊園地に行くことになる。せっかく元に戻れたのだから、まどかとデートしたいのになんでこうなるの。やっぱり優柔不断男なんだろうか。

遊園地に着いた恭介とゆかり。ぼやとしていたら、後ろになんとまどかがいた。おまけにひかるまでも。ゆかりとはなんでもないいったらー! / /

妹くるみの技かけ〜っ!

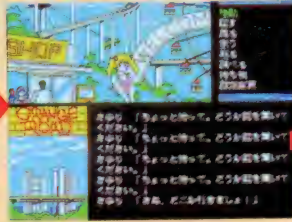


②妹にばたきとぶのは一っ! 妹は、妹の技かけです。

## 美少女さゆり出現!!



③「きょう1日、わたしとデートしてください」っていったって……



④断っても、断っても、どうしても強引に遊園地へ行きたいのね



⑤あれれ……あそこに見えるのはまどかとひかるじゃないか……





## ♡おにいちゃん、しいかげんにして！♡♡

やばいところを見られて、2人にそっぽをむかれた恭介。妹たちにも姉妹げんかのネタにされる始末。「だめだめ！ おにいちゃんの相手はひかるちゃんよ、ぜったい！」とくるみ。それに対して「あら、あたしはまどかさんのほうがステキだと思うわ」とまなみ。おまけに悪ガキの一弥

には「あいかわらず、あの2人のおねーちゃんたちのこと、ふたまたかけてるの？」といわれる始末。なのに2人にはとうとう嫌われちゃった。

傷心の恭介が外をうろろししていると、河川敷でぬいぐるみを見つけた。このくまのぬいぐるみは確か……。



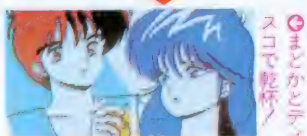
④兄の優柔不断さが原因でけんか

柔不断男をやめなくっちゃ、もう誰も相手にしてくれない。自分を深く見つめ直さなくてはならないね。そうすれば、道が開けるかも。

恭介は自室で自分を見つめ直して、まどかに会いに行く。今度こそは勇気を出してデートに誘わなくっちゃ。誤解されたままなんて、なんだか寂しいじゃない。男は度胸っていうしね。そして、アバカブへ……。



①自分を見つめ直さなくっちゃ



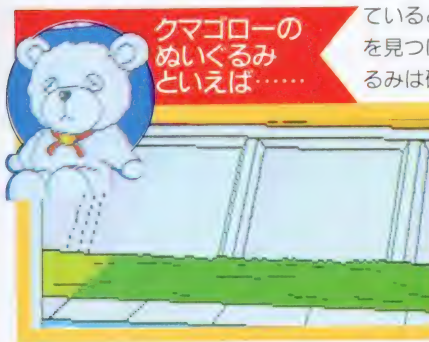
②まどかとデート！スコで乾杯！



③とてもいいムードの2人……



④かといって急にキスなんて！



クマゴローのぬいぐるみといえは……

⑤河川敷で見つけたクマゴローのぬいぐるみ。持ち主は元気なあの子？

## ♡そろそろ、夏休みも終わりね

さてさて、なんとか今度も苦勞して2人の気持ちをほぐして、また振り出した。まどかとひかる、そして間にゆかりがややこしくはさまって、物語はまだまだドタンバタンとにぎやかにつづく……。

でもやっぱり、どっちかを決めるなんてことは、恭介には最初から無理なんだ。まどかにはまどかの、ひかるにはひかるの魅力があって比べるなんてことはとてもできない。とくに夏休み中なんて、短い期間で急に決められない。

それにしたって、自分はどっちつかずでよくても、まどかやひかるにしてみたら、どっちのほうをほんとうに好きなのか、心配なところ。その点、どっちかという積極的なひかるが恭介にはっきりと聞く。恭介も恭介で、うといところがあるから突然のひかるの言葉に返す言葉をもっていない。

ある日、ひかるが恭介の部屋にやってきて、「あたし、……2

人の生活設計もいまからちゃんと考えているんですよ！ まず家は4LDK一戸建てでしょ、そして子供は男の子と女の子が1人ずつで……」。恭介はただただうろたえるばかり。

こうして夏休みもだんだんと

時が過ぎて、そろそろ宿題の締め切りがやってきた。楽しいデートもいいかもしれないけれど、現実には直面する問題も解決しなくては……誰か、宿題終わってないかな？

ほんとに夏休みってものは意外に短いものだから、なにもしないまま終わりになってしまふことが多い。やり残しているのは宿題だけだね。

と思うのは考えが甘い。とうとうおじいちゃんが恭介のもとへ現われた。

「恭介、きょうが期限だ。まどかさんとひかるちゃんのどちらに決めたんじゃ？」

さあ、どうする恭介。締めき

りというものはいつだって困ったときにやってくる。もう、あと戻りにはできない。あしたになれば春日家の超能力がダメになってしまう。ここできっぱりと決断しなくては！



⑥ひかるはほんとうに元気な明るい女の子！



⑦恭介は、2人にあるプレゼントをすることに……

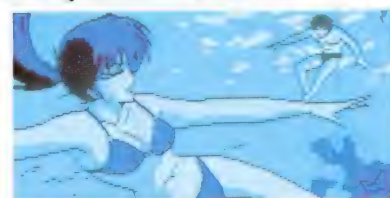


どうする？ 恭介？



⑧また現われる危険な美少女ゆかり。おとなしくしてろよ

そして、この町にふたたび秋がおとずれるころ、恭介とまどかとひかるにはどんな運命が待っているのか……。



⑨去年よりグラマーになったまどかと泳ぐなんて夢のよう……





# Game Crusaders

## ゲーム 十字軍



「あ、影が反対に出ているソルだ！」

この機体はなんだ？ ソルバルウのつもりです。前方のソルのようなものはなんだ？ ソルに決まってるじゃないか。ソルバルウのまわりにまわりついてる糸のようなものはなんだ？ キミらが、あまりにも『ゼビ

ウス』を手ぐすね引いて待ってるものだから、その思いがテグス(釣り糸)になって念写されてしまったのだ。けっしてソルバルウを撮影したときにミスったわけではない。使ったレンズはアンギュロンの90ミリだ。

### ゲームの4き穴

とつぜん、ゲーム名カルタシリーズに突入！ 12月17日のことでした。「@ピウスってソルが有名になりすぎて、ソルバルウがかすみがちなのね」。



### フォトクラブ

春もちかくなったらまたエッチでスタート

フォトクラブを最後までクリアして、エンディングが終わったら(F1)～(F5)をひとつずつ順番に押していきます。すると、カインドウ・ギャルズの隠し

④全部で5枚あるうちのおとなしいほう



グラフィックが全部見られます。(千葉県/バグ・14歳)



☆今回もエッチだ。カインドウ・ギャルズを持ってない人も

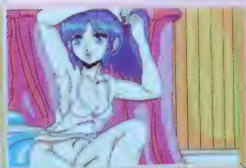


この技でじっくり堪能してください。

④泣いています。ふたれもです。ニニこわい

④くわしくは十字軍増刊の92を参照のこと

やみくもにサーブ



④フォトクラブのウル技なのでやっぱり載せなくちゃ



④ウル技のためにゲームを解いた根性はたいしたもの？



④このヘビメタのお姉さんはボーカルの練習……かな？



④体を鍛えるのはいいことです。編集部は不健康です



④あ、怒るのはいいんですけど、胸元が無防備ですよ







無効にするぞ!! 今年の1月号までの十巻書プレゼント発送はテレカはすべて、希望のゲームソフトは12月23日以前に発売された物まではすべて発送が終了しました。昨年の7月号から今月号までの採用者でまだレゼントが届いていない人は住所と氏名、ゲームプレゼントの人は希望のソフト名が不明確なために発送できない人です。また、テレカで岡山県の吉田昭佳君、ファミリスデッカーで青森県の清野武将君、東京都の橋本和明君、同じく池田真琴君以上の人は送っても届いていません。ハガキもしくは質問時間に電話で連絡をしてください。1月31日までに連絡がなかった場合は空欄なく無効にします。あてて泣きついても知らないぜ。

ハイドライド3・PACがなくてもセーブできる ハイドライド3はテープかPACにしかセーブできませんが、最近ではデータレコーダーを持っている人がすくなくなってきたのでPACを買わなければならないで、とんだ散財ですね。スロット1にハイドライド3、スロット2にハイドライド2を差してゲームします。宿屋にとると、ハイドライド2のS-RAMにセーブされてPACがいりません。(広島県/小野士一・12歳)

## グレイテストドライバー

ガス欠になったら仲間  
に押しってもらうのだ!

走っている途中不幸にも、ガソリンがなくなってしまうたら後ろからやってくる他の車にぶつけて、押してもらいましょう。すこしだけ動きます。  
(長崎県/G. D・15歳)



④友達を助けるかどうかで、今後の友情に影響してくる?

## BGMがなくなる、ぜんぜんうれしくない技

レースモードでレースをしているときに、(F2)を押しながら(F1)を押してレースをやめる。モードセレクトの画面になったら(F2)をはなしてください。すると、チューニングモードなどのBGMが聞こえなくなってしまいます。ちっともうれ



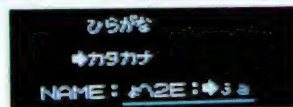
④個人的にこのモードのBGMは好きなんだけど……

しくないですよ。(群馬県/森川忠敬・7歳)

## クリムゾン

ヘンな名前でプレイし  
たい人にお勧めします

名前を登録するとき全部カタカナのアを入力してから全部空白にしながら左へもどします。最初の1文字目まで空白にしたら、そのまま右に1つずらしてカーソルキーの上を押してい



④ヘンな文字のオンパレードになったところを撮ってみました。と、カタカナではなく英数記号の文字が入力できます。もちろんカタカナもOKです。  
(兵庫県/橘台気・7歳)

## プレデター

プレデターの無敵コマ  
ンドというシャレだ

まずはゲームをふつうにスタートさせてください。それから、A、C、K、Pのキーをいっぺんに押してください。すると、



④敵にぶつかったところだんともない

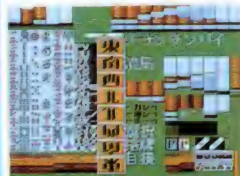
そのエリアは無敵になります。もっとも、エリアをクリアするたびにコマンドを入力し直さなければいけないというめんどくさい一面もあります。  
(東京都/総長・18歳)  
☆なかなか、すごいぞ!



④なにももしないうちにクリアしてしまう

## 制覇

ゲームがはじまったら(CTRL)キーを押しながらカーソルキーの上を2回すばやく押す

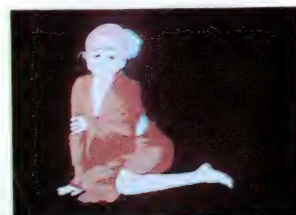


④これから抜けるにはリセットしかない

と、テストパターン画面になります。(大阪府/衣川貴弘・7歳) まず、ババアのリストを正確に打ちこみます。つぎに、制覇のゲームディスクを入れます。RUNします。すると、下の写真のようなきたないババアのグラフィックが表示されます。

(宮城県/小池光彦・17歳)

☆メーカーの日本物産株式に問い合わせたところデータは入れたが、MSX版ではボツになったそう。



④ゲームセンターで見た人も多いだろうけれどこんなグラフィックはできれば見たくない?

### ババアのリスト

```
10 COLOR = NEW
20 SCREEN7: SETPAGE 0, 1
55 COLOR = (15, 6, 7, 7)
60 COLOR = (7, 0, 0, 0)
70 COLOR = (13, 7, 5, 4)
80 COLOR = (14, 7, 6, 5)
90 COLOR = (9, 5, 7, 7)
100 COLOR = (3, 4, 6, 6)
110 COLOR = (4, 5, 1, 1)
120 COLOR = (5, 4, 1, 1)
130 COLOR = (2, 5, 6, 6)
140 COLOR = (10, 7, 4, 5)
150 COLOR = (11, 6, 3, 4)
160 COLOR = (8, 5, 2, 2)
170 COLOR = (12, 6, 5, 4)
180 COLOR = (6, 5, 3, 2)
190 COLOR = 0:CLS
191 COPY (0, 0)-(511, 211), 1 TO (100, 0), 0
200 COPY "X1-1.che" TO (33, 5), 1
210 COPY "X1-2.che" TO (33, 116), 1
211 COPY "X1-3.che" TO (0, 169), 1
220 COPY (0, 0)-(511, 211), 1 TO (100, 0), 0
230 GOTO 230
```

## ラスト・ハルマゲドン

前略。ええー、筒井順慶22代目です。11月号の信長の野望全国版7つの怪に引き続き、第2怪「ラスト・ハルマゲドン5つの怪」をお届けします。

1つ目の怪。ゼツループという体力回復の魔法、マニュアルには「味方全員」とありますが、1人にしか効きません。

2つ目の怪。イレーヌの魔法をかけると……バグります。

3つ目の怪。その名のとおりに1度入ったらでられない戻らずの塔でピンウッドの魔法を使う



④戻らずの塔などという名前があったばかりに……

## 5つの怪

と……でちゃったよ、おいおい。

4つ目の怪。戦闘中にディスクを入れかえたりすると、キャラクターのグラフィックが変わったりするんだよね。能力はもとのままで……。

5つ目の怪。自動戦闘のときBボタンを押すとまへのターンと違うことができるのですが、このタイミングがシビアでAボタンを押したあとすばやく(ほとんど同時に)Bボタンを押さないとだめなのです。

このように、私のラス・ハゲは怪奇現象の嵐ですが、あなたのはいかがでしょう?

(愛知県/筒井貴之・7歳)

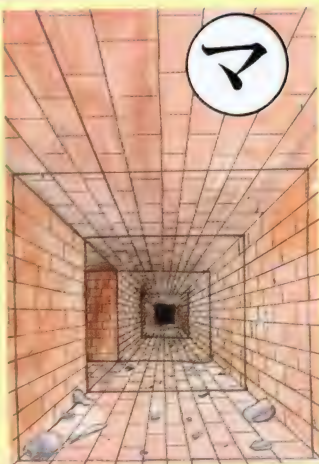


④こういうのは稀だと思う



### 通り抜けできます

「愛」という深遠なネタにはてんでハガキがこなかったで、こっちもカルタになった。愛を求めてカラ振りし、傷心深く、青き空求めて信州は小諸へと旅立った。千曲川のほとりに立ちて、夕日の視線を感じるとき、M & Mをプレイしつつ詠めり。「タイト・アンド・マジックなる迷宮のなか、仲間さんぜん勇者悲しむ」。



### 抜忍伝説

**Q** 抜忍伝説の幻妖斎編で赤龍の封印を解いたあと、高野山で見つかるという三鉢の杵が手に入れられなくて、その先に進めません。

(神奈川県/とーま・19才)



**◎場所**は「こ」あと、努力と想像力

**A** いまだ人気おとろえすの抜忍伝説なんだけど、幻妖斎編で質問が多いのがこれ。でも、高野山をくまなく歩きまわれば見つかるんだけどなあ。ズバリ答えてしまうと高野山の左奥のほう。そのへんから山中に入る道があるはず。その道を進むと、やがて1本の木にぶつかって「ここがあやしいぞ」とでる。あとは木を登るとか、根もとを掘るとかやってみてね。

## 拡大! 新コーナータイトル未定

最近、新コーナーあての手紙が増えてきた。Hソフトについてこんこんと説教しているもの、思い入れの強いキャラクタ論(とくに女性キャラ)を展開するもの、自分の進退や身の上など

を相談してくるもの……とテーマもまちまちで、なかには勘違いしているものもあるが、良くも悪くも投稿者が一生懸命に書いてくるのでとうとうこんなところまで進出してしまった。

### コナミとMSX1

コナミはこれまでグラディウス、グラディウス2、沙羅曼蛇、ゴファーの野望などのゲームの数々をMSX1でも遊べるように発売してきた。これは、コナミの人が神のごとき崇高な心を持つからではなく、じつは、もう手も足もでない(年に1回でるかどうかのソフトを待ち続ける彼らに明日はない)だるま

のごときMSX1ユーザーを商売の恰好の獲物とさだめた商法なのである。(飢えた人間に食べ物の味などわかるはずがない)結論、MSX1ユーザーはもはや、コナミに睨まれた蛙のごとき存在である。

(大分県/佐々木国子・?歳)

☆これで、キミはMSX業界一の嫌われものになったわけだ。

### じつは、実話

ぼくはハイドライド3をやっている、宇宙船を捜索中ちよっと目を離したすきに、ジムⅢ世という名のキャラクタは死んでしまいました。途中からはじめようとしたのですが……ない。なんとPACにセーブされていたはずのジムⅢ世のデータが消えていたのです。「ドンノ」行き場のない怒りが近くににあった友達のシャロムをこなごなにしていた。ぼくの不幸はとどまることを知らないかのように

した。シャロムを弁償しようと買いにいくと「シャロムは飽きたので、12800円の三国志がほしい」といわれ、非のあるぼくは買ってやりました。さらに、1か月後ハイドライド3をプレイしているとき、階段からでたジムⅢ世Jr.にダークアイとエルガルの集中攻撃が……。もう、お察しのとおり二度とぼくのPACにジムⅢ世Jr.の姿をみることはありませんでした。

(奈良県/Mファンヘルプ)

## イラストのコーナー

10月号の宿題の「ラッチ展」をやった掲載することができました。と、いっても応募は5~6通ぐらいで非常にさびしいものでした。「究極のモンスター」はいっぱいくるといいな。



作品  
茨城県 遠藤圭の



東京都/鈴木園の作品



福井県/瀧口万之の作品



埼玉県/ふおんの作品

## 十字軍はいったい何がたいへんだったかクイズ(ああ長い)発表!

12月号で出題した解答のないクイズに送られて来た答え2つ。十字軍の担当者がハガキをなくしてしまい、編集長に怒られた。編集長の気をしずめるため新宿は歌舞伎町でナンパを試みたが、場所が場所だけに西の国のコワイ兄さんがでてきて……。

(静岡県/山口智久・17歳)

☆あのねえ業界人は歌舞伎町の女に手はださないぞ。ねらうは六本木ワンレンボディコンだ。

編集部のAさんが「秘書課の安田さんはせき、のど、たんに

あさだあめなんだなあ」と30分もぼーっとしてしまい、Bさんは友人に会いに行くといってトイレで「ペンちゃんに会いたい」と1時間20分ぶんばってました。Cさんは気合を入れてさーて仕事するぞ! とユンケルのんでガンバルンパを1時間もおどり、Dさんは……というなさけない人手不足のため。

(栃木県/ムーミン・?歳)

☆CMシリーズが新しいといえは新しいが、想像力は皆無。もうひとひねりほしいところだ。

近々通達 遅いと悪評高い発送も中央線のダイヤ改正とともに、採用者は載った号の発売日の前後ぐらいいは隔くように改正しました。ただし、以下の条件を満たしていればのびる。住所は郵便番号、都道府県名など、明記されているもの、氏名が正確なものです。また、ソフトプレゼントになった場合は希望のゲームソフト名がない場合などは発送が滞ります。これらどれかが書いてなくても採用になったりすることはありませんが、自分の名前が載った号の発売日の末日を最終日とします。この日をすぎるとプレゼントの権利がなくなりませんが、住所が書いてあれば往後ハガキを送るなどの救済措置もとれますので住所と氏名だけは忘れずに……。



# ゼビウス

ゲームズ  
すべしやる

宝探しのようにソルを発見するのがゼビウスの醍醐味だが、無謀な開発が自分で首を締めて環境破壊を招くように無謀な発見がゲームオーバーを招く。この惨事は二度とくりかえすまいと思いつつも、どうすれば防ぐことができるだろう。そうだ、宝探しに地図はつぎものだ。地図があればこんなことにならずにすむ

## ソルマップの見方

ソルマップとはゼビウスの隠れキャラ(いわゆる「たけのこ」のこと)の出現場所をわかりやすく地図にしたものだ。

さてソルマップの見方だが、いたってかんたん。左下のスタートと書いてあるところからはじまって、下から上へ見ていってほしい。1列見たら、右下へ移動して、また下から……これをくりかえしていけばいいわけだ。

ただしひとつだけ注意しておく、エリア16を越えるとエリア

7へ戻るという永久ループに巻きこまれてしまうのだ。

また、写真の上にある時間は何分何秒ということを示している。だいたいこの時間でこの場面というあくまでも1機もやられずにいけた場合の目安なので、絶対に1秒たりとも狂っていないというものではない。

このマップはゲームの性格上(スクロールの)下から見るようになっているが、みにくいなどと文句をいわないように。

エリア2

01'52"



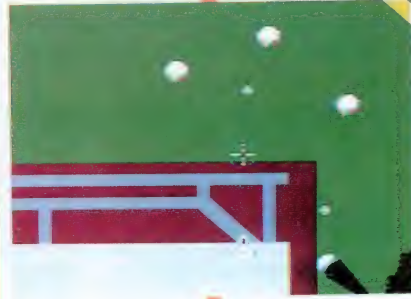
エリア4

03'24"



エリア6

05'36"



エリア1

01'06"



02'46"



05'18"

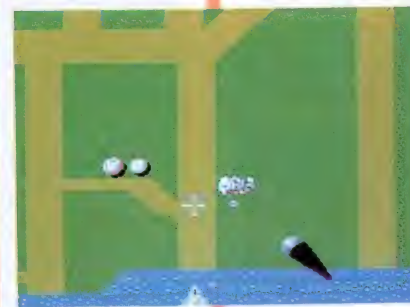


00'43"



エリア3

02'03"

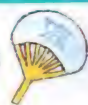


エリア5

03'40"



スタート



うちわ  
ばなし

ゲームズフォト① 今回はけっこう大がかりだった。ゼビウスはソルバルウのフルスクラッチからジオラマまで作っちゃうし、F-1スピリットだっていちおうジオラマだ。M & Mは……担当者の性格だ(ゲームがとけないんだもん)。ただでさえ、年末進行で大変だというのにこんなことならやめればよかったぶつぶん……続く



◎ゼビウスのボス写真。ソルバルウが真射口には豆電球があったんだってね



エリア10

09'19"



エリア9

08'46"



エリア8

08'03"



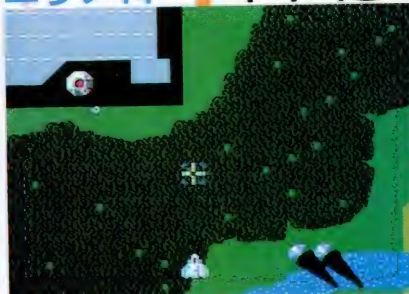
エリア7

06'19"



エリア14

14'49"



エリア13

13'18"



エリア12

12'40"



12'08"



エリア11

11'16"



エリア16

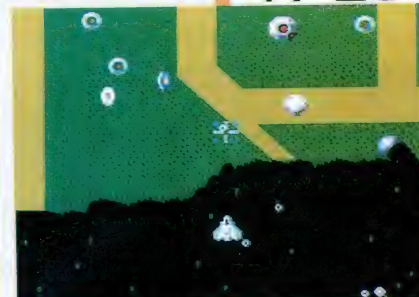
18'21"



18'11"



17'29"

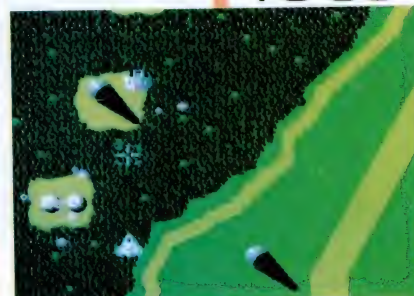


エリア15

17'01"



16'36"





ゲームズ  
すべしやる??

# マイト&マジック

1月号の編集部を救ってあげようで攻略法を募集したおかげで、M&Mあての手紙がたくさんきた。優秀者の発表は3月号でやるけど、今回は読者によってどれだけ編集部が救われたかという……(Sくん本当にしっかりしてよね!・ボス)……感謝をこめてこの企画。

## まずはソーピガルの町から

**編** メンバーをそろえてソーピガルの町からはじめたいけど、なにから手をつければいいのか? モンスターと3、4回戦ったら全滅しちゃうし、情報はまったく手に入らない。こんなのゲームじゃないよ。書いてるそばからまた死んだ。

**読** 最初はソーピガルの町から出ないでください。それから、酒場で噂話を聞いてください。きつといい情報があります。それと、モンスターと1、2回戦ったらパーティは傷ついています。こまめに休息をとり、宿屋でセーブしてください。

## キャラが強くない……

**編** ゲームのキャラクタというのはどうしてこう悲しいのだろうか。モンスターと戦うたびに傷つき死んでゆく……。ああ、みどりにやすこにともここに……。ううひどすぎる。キャラクタ作りを失敗したような気になってきた。(え〜またあ・ボス)

**読** 職業に関係なくすばやさ17以上、他の能力値が12以上のキャラを作りましょう。すると、逃げやすくなり、アーマークラスも上がりやすくなります。

(岩槻市/高澤正治・21歳)

☆あ、やっぱり最初にもどるの。

い。(京都府/大間敏功・?歳)  
☆無理は禁物ということなのね。あとは、武器や防具なんかもそろえればカンペキ……になればいいんだけどな。(そうやって読者をたよりにしてのほほんとテトリスなんかやるな・ボス)

NAME	CD	HP	SP-L	EN	FD	LV
プレイヤー	1	100	10	10	10	1
プレイヤー	2	100	10	10	10	1
プレイヤー	3	100	10	10	10	1
プレイヤー	4	100	10	10	10	1
プレイヤー	5	100	10	10	10	1
プレイヤー	6	100	10	10	10	1
プレイヤー	7	100	10	10	10	1
プレイヤー	8	100	10	10	10	1
プレイヤー	9	100	10	10	10	1
プレイヤー	10	100	10	10	10	1

①レベル1ぐらいで、この出口を出ることは死を意味するそう



②弱いはずのこいつに、かんたんにやっつけられるSであった

NAME	CD	HP	SP-L	EN	FD	LV
プレイヤー	1	100	10	10	10	1
プレイヤー	2	100	10	10	10	1
プレイヤー	3	100	10	10	10	1
プレイヤー	4	100	10	10	10	1
プレイヤー	5	100	10	10	10	1
プレイヤー	6	100	10	10	10	1
プレイヤー	7	100	10	10	10	1
プレイヤー	8	100	10	10	10	1
プレイヤー	9	100	10	10	10	1
プレイヤー	10	100	10	10	10	1

③この当時は、まだ貧弱な坊やたちだったの……

NAME	CD	HP	SP-L	EN	FD	LV
プレイヤー	1	100	10	10	10	1
プレイヤー	2	100	10	10	10	1
プレイヤー	3	100	10	10	10	1
プレイヤー	4	100	10	10	10	1
プレイヤー	5	100	10	10	10	1
プレイヤー	6	100	10	10	10	1
プレイヤー	7	100	10	10	10	1
プレイヤー	8	100	10	10	10	1
プレイヤー	9	100	10	10	10	1
プレイヤー	10	100	10	10	10	1

④でもフルワーカーのおかげで、こんなにたくましくなりました

## 外に出たら迷ってしまった

**編** レベル2で外に出た。そういえばさっき強くなるまで出るなとかいってたな。というわけでソーピガルにもどろうか……。なに、ヴァーンB-3? うーん、どうやら道に迷ったみたいだねえ(落ち着いてる場合か・ボス)。ま、いいや。読者に頼ろう。

**読** 道に迷ったときは、魔法で自分の位置を確認しながら行動してください。また、魔物に会ったらわざと退却する手もあります。偶然、町が近くにあれば町の入り口に退却して、町を発見できることもあると思います。

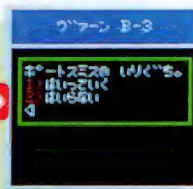
(佐賀県/境三郎・?歳)



①このへんは自分の庭みたいなものだ



②おや、ここはどこだ。こんなところは知らんぞ



③読者のおかげでなんとか見知らぬ町にきた

## そして、泥沼へ……

**編** ようやくレベルも4になったし、ついつい気が大きくなって、ソーピガルの妖精にたのんでダスクの町に運んでもらった。ここまでいくつかのクエストもこなしたし……。お、町のそばには溶岩だ。飛行の術はレベル5にならないと使えないだー!

**読** ダスクの町にはリターンスクロールというアイテムが売っていて、これを使うと、お好みの町にワープできます。ただし、少々値が張るのが残念ですが。また、近所のドラガデュン城にはゴールドを



④でゆわっ! まわりは全部溶岩だっ

経験値に変える泉があります。ここで、レベルアップを図るのもいいでしょう。

(静岡県/人間魚雷栄村)

☆おかげで脱出できたのさ。

**編** これで怖いものなんかないぞ。クエストだろうが、モンスターだろうがなんでもきやがれ(お前性格変わってないか・ボス)。

## 読者からのとどめの一発!

**編** といったのはいいが、まだ死にまくるクセが残っている。ありや、また死んだ。困ったときの読者だのみ(きりきり働け・ボス)。



⑤歴史はくりかえす

**読** マイトアンドマジック、クリアしたぜー!!

(北海道/おうちモイラ)

☆あのね、自慢するヒマがあったら攻略法送ってよ。

BNNのハンドブックを買え。(神奈川県/大久保英昌・?歳)

パート2もあるでよ。

(愛知県/松村某・20歳)

21歳で解こうというのは甘い。

(長野県/一熟年・54歳)

☆私は貝になりたい……。





# F-1スピリット

## 3Dスペシャル in SUZUKA

ゲームズ  
すべしやる??

まず、頭にたたきこんでおいてほしいことは、コースはストレートとコーナーとでできあがっているということだ。F-1に限らずレースというのはこの単純な囲いのなかをいかに速く走るか、というこれまた単純な目的しかない。だから、かんたんに考えるといちばんスピードのでるストレートでいかに長い間最高速を維持し、コーナーをすばやくまわるかでタイム差ができるという理屈が理解できる。

具体的にいえば、スズカのストレートはオーバー300km/hの

最高速が記録できる。このスピードを長く続けることができればそれだけ速いタイムができるということになる。

コーナーで大事なことはエンジンのパワーバンド(エンジンがもっとも効率よく動く回転数のこと。ふつうrpmであらわされる)から回転数を落とさないことだ。コクピット中央下のタコメーターは飾りでついているわけではない、スピードメーターよりもずっと重要だ(ほんもののF-1にはスピードメーターなどはない)。

### チェック3 インをさして他車をクラッシュ



コーナーで他の車を抜く方法のもう1つのテクニックがこれ。NAエンジンを積んでいる車はこのテクニックを多用すると比較的楽に他の車を抜くことができるだろう。コーナー手前で他の車をとらえたら、相手よりもブレーキのポイントを遅らせて相手のインをつく。相手を抜いてしまったら、わざとアウト側にふくらんで相手の進路をふさぎ、スピードを緩める。逃げ場を失った相手は追突してスピンする。自分は無傷でゆうゆうとポジションアップできる。

### チェック4 雨天のスプーンカーブ



長いグランプリのあいだには1日ぐらい雨の日がある。雨の日は当然、路面が濡れてすべりやすくなっている、いつもよりコーナー重視のセッティングにしておく必要がある。このスズカのスパークカーブは無理なスピードで追い抜きをかけるとあっという間にアウトへすべっていつってしまうので、コーナーの手前で充分曲がりきれぬスピードまで減速しなければならない。なんだか、教習所の教官のようになってしまったが速く走るためにはがまんすることも大切なのだ。このコーナーの立ち上がりから加速してつぎの130Rを高速でクリアしていこう。

最近のソフトの購入傾向というのはグラフィックが派手で、サウンドもノリのいい曲というものだそう。でもそんなものは実際買ってみなければわからないことのほうが多いので、ブランド指向というのは根強いものがある。だから、コナミというわけではないのだけれど、やっぱりコナミなのである……大人はするい。

### チェック1 オーバー200km/hでビットイン



このゲームで苦勞するのはビットに入ることではないだろう。なにしろ、やたらビットロードの入口がせまいのでちょっと気を許すと一瞬のうちに通り過ぎてしまう。ところが、あらかじめコースの右端によっていつでもビットロードに入れる態勢を作っておき、ビットロードが見えたとほぼ同時にコース右端からゼブラゾーンへと車を右へ移動させる。成功すると220~300km/hという超高速でビットインできる。しかし、失敗するとゼブラゾーンをこえてコースアウトしてしまいビットインできないばかりか、大幅なロスタイムにもなりかねない。

### チェック2 アウトから強引に抜く



コーナーで他の車を抜く場合。自分に比べて他の車のスピードがおそければ、コーナーのアウトからかきよめるようにして強引に抜くことができる。この抜き方は豪快でいかにもハイパワのF-1らしい。ただしコーナーのアウトにふくらんでいくわけなので、タイヤの負担が大きくなることは避けられない。よほど、グリップのいいタイヤかダウンフォースを強くしてコーナーリング性能をあげていないとあっという間にコーナーからはじき飛ばされてしまうだろう。とくにターボ車は注意だ！

## 投稿大募集

- ①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けできます→Q & A。③ものを書く会→好きなことを書いてほしい。
  - ④ザ・ほめごろし→ソフトの辛口の批評。⑤究極のモンスター・イラスト→キミの理想とするモンスターのイラスト。
  - ⑥イラストテーマ→ゲームのぞき穴と通り抜けできますのイラストのテーマ。
  - ⑦新コーナータイトル未定→その他なんでもあり。イラストも力作を待っている。優秀な人にはゲームを、もうちょっとの人にはMファン特製テレカをそれぞれプレゼント。
- あて先は、〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。



# 情報 おもちゃ箱

# F F F

あっちこっちに目を  
光らせてネタを集め  
る総合情報ページだ

ファン

ファン

ボックス



注目! ついに  
その姿を現した

## これがスーパーファミコンだ!

ついに「スーパーファミコン」(以下SFと略)がその姿を見せてくれた。発売は7月ごろの予定だが、価格は未定。最終的なデザインや機能も今後変更があるかもしれないが、とにかく内容はすごい。

さて、右上の写真を見れば一目瞭然だが、まず色がきれい。3万2768色中256色を同時表示できるようになった。

SFは画像処理の機能が格段にパワーアップしている。これまではゲームソフトのほうでそれぞれくふうしてやっていた画像処理がSFには最初から備わっていて、そのぶんゲームソフトはほかの部分のくふうに専念できるわけだ。たとえば、画面をだんだんと明るくしたり暗くしたりするフェードイン・フェードアウト機能。画面をわざとあらく表示するモザイク処理。



↑「ファミコンウォーズ」のCMの1カットを取りこんだ画面

べつ的小さな画面を重ねるウィンドウ機能。画面の一部分だけをスクロールさせる部分スクロール機能。また、画面モードは自然画を表示するのに適したモードや漢字を表示するのに適したモードなどぜんぶで8種類用意されていて、ゲームの進行にあわせて使い分けられる。

画面スクロールは最大4面の独立スクロールが可能で、スクロールスピードを変えることで遠近感が表現しやすくなった。



③スーパーファミコン本体の試作品。一部変更の可能性はあるがデザインはシンプルでスマート。ビデオ出力のほか、RGB出力やS端子もついている

スプライトは、最大64×64ピクセルと大きく、しかも、横に32個ならべても、あの「チカチカ現象」も起こらない。

サウンド機能もすごい。楽器の音はもちろん、人の声など自然にある音をそのまま取りこめそれを8音同時に発声できるようになった。そのほか特殊効果の機能もあるし、ステレオで音が楽しめるのだ。

ファミコンユーザーもそうでない人も、夏が待ち遠しい!

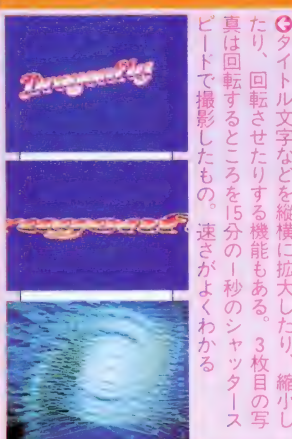


④SFの機能を使い、デモ用に作られたファイトシミュレータ



⑤ファミコンが苦手だった漢字もきれいに表示できる

### 拡大・縮小・回転



⑥タイトル文字などを縦横に拡大したり、縮小したり、回転させたりする機能もある。3枚目の写真は回転するところを15分の1秒のシャッタースピードで撮影したもの。速さがよくわかる

### 4画面独立スクロール



⑦4画面独立スクロールで遠近感が表現できる。右の迫力あるUFOは巨大スプライトだ

性能比較表		
機能	ファミリーコンピュータ	スーパーファミコン
カラー	●52色中4色4パレット	●32768色中16色8パレット ●32768色中256色1パレット
スプライト (1画面表示数) (1ライン表示数)	●8×8 ●64個 ●8個	●8×8、16×16、32×32、64×64 ●128個 ●32個
背景(BG)	●256×240	●256(512)×224(448) (カッコ内はインターレース時)
スクロール	●1面	●最大4面(各面独立)
サウンド	●矩形波 2波 ●三角波 1波 ●ノイズ 1波 ●デルタモジュレーション	●サンプラー ●演算波形、PCM、ノイズの中から8音 プログラム選択 ●デジタルエコー機能 ●出力16ビットリニア ●ステレオ
CPU	●8ビットCPU (1.78MHz)	●16ビットCPU (3.58、2.68、1.78MHz切り替え)







若きデジタリアンたちに捧げる  
デジタルゲームサウンドの数々

## 最新GM情報



大魔界村—G. S. M. CAPCOM 1—=GM界唯一の女性サウンドチーム「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」によるアレンジとオリジナルサウンド。アレンジは「大魔界村」(なんと弦楽四重奏曲)と「ROCKMAN2」の2つ。オリジナルはタイトルに加え「LOST WORLD」「1943改」を収録。1月11日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)



IMAGE FIGHT—G.S.M. IREM 1—=タイトルや「R-TYPE」「最後の忍道」などのアレンジメドレー(約15分)を軸に、オリジナルサウンドを収録。メドレーは、アイレムサウンドスタッフ2人がギターをかかえてのR&Bアレンジ。鳴きのツインギターが売りとか。オリジナルはタイトルと「VILANTE」など。1月21日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)



忍者龍剣伝—G. S. M. TECMO 1—=「忍者龍剣伝」のGM集。ファミコン版のメロディラインを使ったアレンジとファミコンのグレードアップバージョン(ファミコンの音源を複数回走らせて4音以上の和音を作ったもの)、アーケードのオリジナルサウンドを収録。

2月1日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)

※S. S. T. BANDコンサート=バンド活動の第1弾として行われるコンサートに抽選で招待してくれる。詳しくはサイトロン・テレフォンインフォメーション(東京03-236-4000、大阪06-210-9799)へ。



ナムコット(PCエンジン)ドラゴン・スピリット=PCエンジン版「ドラゴン・スピリット」のプレイ画面とオリジナルサウンドを収録。VHSカラーHi-Fi 36分もの3800円で発売中。レンタル可。(ビクター音楽産業)



ビデオゲームグラフィティ Vol.3=ナムコの戦車ゲーム「アサルト」をメインにしたオリジナルサウンドのナムコGM集。「アサルト」はオープニングからエンディングまでをサウンドストーリー形式でおくる。そのほかの収録曲は、「ギャラガ'88」「ワールドスタジアム」など。CD3000円、LP、テープ2500円

で発売中。(ビクター音楽産業)  
ビデオゲームグラフィティ Vol.4=ナムコの笑えるゲーム「超絶倫人ペラボーマン」をメインに約19分のオリジナルサウンドを収録。そのほか、「ファイナルラップ」などのオリジナルと、「ペラボーマン」「ドラゴン・スピリット」のアレンジを収録。3月8日発売予定。CD3000円、LP、テープ2500円。(ビクター音楽産業)

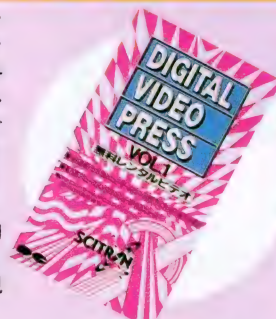
※ポリスター新作情報=3月25日にセタのGM集が出る。また、発売日未定だがブレイン・グレイの新作ゲームGM集と、「抜忍伝説」のGM集が出る。抜忍のほうは、抜忍2の発売にあわせて1と2の両方を収録する。

※キング新作情報=1、2月ごろコナミ自身が制作するGM集が出る予定。また、日本ファルコムGMも春までに2タイトルを予定。

## キミはデジタルビデオプレスを見たか!

12月号でちょっと紹介したけど、ポニーから「デジタルビデオプレス」(30分Hi-Fi)という無料レンタルビデオが全国のレンタルビデオ店、ゲームセンターなどで貸し出されている。その数およそ1万本。運のいい人ならもう見たことがあるだろう。というのも、レンタルの開始された10月下旬からほとんどが借りられっぱなしで、見たくても見られないのが現状のようなのだ。

「ビジュアルなカタログのようなものを作ったかった。」と語るのは、ポニーキャニオン・映像制作事業部の大野善寛さん。そのことばどおり、中身はファミコン、メガドライブ、PCエンジンからゲームセンターまで、あらゆる新作ゲームの情報でいっぱい。とくに



これが全国で通称待ちだされている無料レンタルビデオのデジタルビデオプレス。一見の価値あり

VOL.1は、あのアミューズメントマシンショーの実写レポートも入っている貴重なもの。

「パワー・ドリフト」のプレイ画面をおとうさんに見せたら、いっしょにゲームセンターへ、なんてこともあるかも。そうすれば、ゲームセンターに行くのは悪い子だけだという誤解もとけるし、プレイ代も助かっちゃったりして。

大野さんは「内容をゲームに限定するつもりはありません。VOL.1でも『未来忍者』のようなSFXビデオの情報も入ってますし、今後はアニメなんかも入れたいですね」と話してくれた。発行は3か月に1本が目標で、次のVOL.2は2月ごろに予定している。



◎未来忍者のビデオソフト紹介シーン。カット

●またか大地/12月号で鈴木大地ネタがあったが、彼はわたしが小6まで通っていたセントラルスイミングの出身だ。そのモットーは「明るくなかよく元氣よく」だ。すごいだろう。そのうえ続きは「みかけよ心、きたえよ体。今日もみんなでがんばろう」だ。それを大声で読んでいた日々を思い出した。なつかしい。(神奈川・宮下一真)→陸にあがるとただの筋肉質な若者の大地。この先なにをするのだろうか。まっ、人のことだからいいけどね。(バ)



でんぱもん

●セーブ/いつもマンガの広告をMファンに入れている、となりのテクボリ編集部「Mファンの人々、激ベナなセーブがどろどろとて電話が来るんだけど。編集部S「じゃ、ぼくかわります。もしもし、セーブのなにがわからないのか」「選手の手紙です。選手の手紙をセーブするのならマニアルに書いてあると思うけど」「え、書いてませんよ」「Fキーを押せばいいんだよ」「……事態を理解した読者」あ、の、知りたいのは西武ライオンズのデータなんですけど」「沈黙」スポーツ新聞でも見てください☆Sはもと南無ファン、今は近鉄ファンで、しかも大の西武きらいで有名です。(バ)



ファンタジー





**プレゼント  
係より**

●かさねがさねごめんなさい！12月号の「FMバックプログラムコンテスト発表」で当選した北海道の新家和美さん。こちらの手違いで住所がわからなくなってしまったので、お手数ですが、住所と希望のソフト名をハガキに書いてご連絡下さい。また、先月号のこの場所での10月号分までの発送を終了したと書きましたが、8月号分の間違いでした。かさねがさねおわびいたします。遅れていた「リターン・オブ・イシター」は発送しました。



**びっくりタイトル  
のかたろぐビデオ**

# 『MSXのすべて』

**3. MSX  
スーパーソフトコレクション**

ゲームビデオマガジンのスーパーゲーム・エクスプレス(不定期刊)を発売していた双葉社から、MSXのゲームビデオが発売された。その名も『MSXのすべて』。すごいタイトルだ。全国の書店で発売中で、VHSのみ90分で2,980円という安さだ。さて、かんじんのビデオの内容だけど、ここでは収録順に写真に番号をつけて紹介しよう。プロローグとバデナタイトルから始まり、102本のゲームをカタログふう編集して紹介するコーナー、MSX2+の紹介、そしてニッポン放送の「ときめきバナナ」への取材など、なかなかバラエティに富んだ内容だ。

## 6. MSX2+だっ!!



●MSX2+の機種や機能、スペック、自然画や2+対応のゲームを紹介。時間は短い、とても充実したコーナー

## 1. プロローグ



●「ときめきバナナ」の放送前。ハピフヘホへの吉村明宏と出演者がニコリ、というシーンで始まる

## 2. タイトル



●丸の中に入ったゲーム画面がたぐさん飛んでくる。このあとMSXのロゴが出てきてピカッと光る

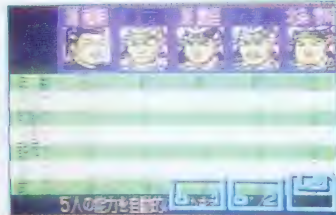
## 4. あふしゅんコーナー 5. LINKSしましょ



●ゲーム以外のソフトやジョイパッドの紹介



●バナレディがリンクスについて説明をする



●光栄の「蒼き狼と白き牝鹿」。右下に青いマークが出て媒体を現す。MSX/MSX2のROM、ディスクもある



●ポニーの「スターヴァージン」の紹介では黒木永子主演の同タイトルのビデオも見られる。なかなか笑えるのだ

## 7. エピローグ



●「ときめきバナナ」で出会ったアイドルは中山忍ちゃんだった。そしていきなり直撃インタビュー



**おヒマなら  
やってよね**

**テレ・アドちゃ**



おなじみテレホンアドベンチャーの第10弾「地層階級王国2」が始まっている(2月7日まで)。ペンとメモの用意をして、次の

電話番号のうち自宅からいちばん近いところに電話してみよう。電話代以外は無料。  
東京 03-236-9988  
札幌 011-821-9000  
新潟 025-267-7000  
長野 0262-35-8000  
京都 075-751-7700  
倉敷 0864-34-5500  
広島 082-252-0000  
ゴールにたどりつくくと抽選でプレゼントもあるそう。



**ベスト10速報**

MSX2+専用のゲームが2本ともランクイン。2+ユーザーはみな買ったな。ディスクステーションはまだ10月発売の創刊号が売れている。強いなあ。強いといえば『ぎゅわん自己』も強い。あんまり強いので、FANCLIPで思わず社長にインタビューまでしてしまった。

(12月15日調べ)

**J&P渋谷店  
売り上げベスト10**

順位	前回順位	ソフト名
1	4	ぎゅわんぶらあ自己中心派
2	—	ディスクステーション第2号
3	3	FMバック
4	2	ラスト・ハルマゲドン
5	1	ディスクステーション創刊号
6	—	F-1スピリット3Dスペシャル
7	—	レイドック2
8	—	アークス
9	7	シンセサウルス
10	—	スターシップランデブー



●きたか留年/おもしろいことよりおもしろくないことのほうが今は多い。留年は決まるし親とケンカするし、仕送りなくなったし、松下はMSXの統一規格を破壊しつつあるみたいだし。先日テレカが届いたときに十字軍のボスが「はやく上京してイラストレーターになりなさい」と追伸をくださったので親にそういいました。上京するの相談のつて。(京都・摩可☆なつ)⇒青少年に迷いを与えた十字軍のボスは責任とってやめました。(ここだけF)





冬の寒さをふきと  
ばす熱血イベント

## THE NEW MSX FAIR レポート

その2

### 名古屋 1700人



楽しいGMの演奏会

名古屋では11月23日、テクノランドというパソコンショップで開催された。夏のイベントよ



①Mファンのステージに集まった人たちの記念撮影。キミは写っているかな

り人が集まり、屋すぎには1300人を超えるほどの盛況だった。

### 広島 850人



②しゃんけん大会です

広島の開催日は12月4日。市民球場に近いダイイチパソコンCITYでのイベントは、夏のと



④広島での集合写真。ポーズをとったりして、なかなかみんな考えているな

きの約2倍の人数が集まって、盛りあがった。「いや〜、もう熱気がムンムンというやつで、とにかくこんでたよ」(担当者談)。そうか。

### 福岡 930人



③T&Eの吉川氏が

11月27日、ベスト電器の福岡本店で開催された。前日は山ぞいで初雪が降るという寒さだったが、会場は熱く盛り上がった。



⑤またまた記念写真。いちばん右下の眼鏡をかけている彼がGENさんだ。ファンダムの常連投稿者のGENさんも来てくれたのだ。落ち着いた感じの大学生でした。

### 東京 3800人



⑥Mファンのステージ

12月11日、笑っていいともで有名なスタジオアルタの1F、7Fの2か所で開催した。メインスペースの7Fではとにかく



⑦歳末出血大サービスで、東京の集合写真はアップだ。自分を探してごらん。声が聞こえないほどの繁盛ぶりで、ゆかいに終了しました。やっぱり東京は人が多い。



## さあ応募しなさい

#### ●ポニーキャニオンより

①ジャケット……5名様。つやつやした素材で意外に暖かい。

#### ●アイレム販売より

②「R-TYPE」のTシャツ……5名様。セーターの下にインナー代わりに着てみましょう。

#### ●キングレコードより

③テレホンカード……2名様。

#### ●東宝より

④「ルパン三世〜バビロンの黄金伝説〜」のポスター……4名様。アニメっぽい絵で部屋にどうと貼れるのがうれしい。

#### ●コンパイルより

⑤「アレスタ」のポスター……3名様。バックは黒。ロゴも人物の絵もはっきりとカッコいい。

⑥「アレスタ」と社名ロゴのステッカーをセットで……40名様。



いっくにプレゼントだっ！

#### ●ウルフチームより

⑦会社名ロゴステッカー……10名様。キラキラでどこに貼っても目立ちまくることうけあい。

しめ切りは1月31日必着。発表は、3月8日発売の4月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。



●ファンファンは岡田真澄だ／ふと思う。PC Engine FANなどという本をTIMは出しているが、なんでもFANをつけたいと思ってるんだろ！ファミマがファミFANにしまえ。ふと思う②このごろのMファンはMSXの特集が白黒だ。たまにカラーでやっても2か月くらいしか続かない。このままじゃMSX 2 FANになる。わははは、MSXはほろびる。(埼玉・妹尾謙一)⇒ファンファンといえば岡田。関係ないか。(バ)

## 掲示板

●プレゼントがほしい人は、賞品はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前の住所郵便番号と都道府県名も、氏名・年令・電話番号②今日のFFBでおもしろかったコーナー③なにかおもろいこと、以上を明記の上、〒105東京都港区新橋4-10-17 TIM MSX・FAN FFB・さあ応募しなさい係まで。●また、「おはなし」にちわっへんのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人いえない自己主張、一意見、一希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中心ノイラスト掲載者は全員に、それ以外の掲載者は、おもしろかった人に特製アレカを進呈









1画面タイプはぜんぶで5本。P45<BUBBLE BALL>は美しい遠近感スクロールが自慢。P46<東>で頭の軽い体操、<釘ふんじゃった>で指の体操。P47の<Free Throw>はバスケットの一部シミュレーション。P48<ROCK TRAP>で本格的なパズル。N画面は全4本、P47にもどっ

て、キャラのかわいいくおせんたくパンブネコ。P49はアクションパズルの<LAST受験生>、P50はレーシングゲーム<E・1>、P51は新しい対戦用テーブルゲーム<PANEL>。P52には10画面の不思議感覚ブロックくずし<マーブルマン>がひかえています。



①はじめは超かんたん。スコアはすごいスピードで増えていく



②スピードと角度の違う2つのバブルが攻めてくる



③バブルが5、6個になったあたりがひとつのヤマ……やられた

バブルをよけつつ進む美しい遠近感スクロール

## バブル ボール BUBBLE BALL

MSX MSX2/2+ / RAM16K / 1画面

BY 若林正樹

背景の海のような部分はスクロールしているのだが、手前(下)になるほど速く、奥(上)になるほど遅くスクロールさせて遠近感を出しているところが、まず、すごい。

だが、ゲームは単純。自機の前(画面上では右側)からスーッとバブルが飛んでくるので、こいつをよける。すると、またスッ(スピードと角度が違う)とバブルが飛んでくるのでまたよける。画面中央にはスコア表示があり、まるでテープカウンタのようにどんどん進んでいくので、2つほどよけるとスコアはもう1万点を超える。

待って/ このゲームをここ

で見捨てないでほしい。

1万点を超えると、バブルが2つに増え、たとえば1つはスコンスコン、もう1つはスススッという感じに個性豊かに攻めてくる。1万点増えていくたびにバブルは3つ、4つ……と増え、ついには31個まで増えるらしい。まだだれもそんなおそ

📖 リストは58ページ

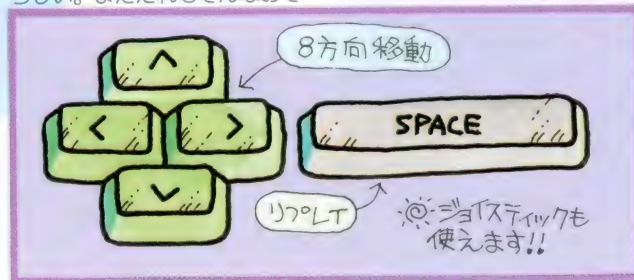


④バブルをかきわけて進む自機。名前はない。なぜだ、答えろ、よし子



⑤バブル。7色に輝きながら、角度とスピードを変えて攻めてくる

ろしい光景を見たことがないのだ。バブルが4つくらいになったあたりから、このゲームはがぜんエキサイティングになってくる。美しいだけではないのだ。





なぜ、選ばれた文字が「東」なのかは定かではないが、それはともかく「東」という字を完成させるパズルゲームだ。

このパズルは、15パズルや牛さんパズル(『シャロム』に出てくるパズラーのようなパズル)のタイプだ。

枠のなかには、「東」という字のバラバラ殺人死体ブロックが



つねに表示されるイニシャルが作者の性格を語る



では、1面目を解きます!



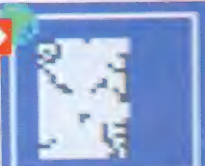
中略。こういう形になったらかんたん



最後の仕上げ。上のブロックを左に



フィニッシュが決まってついに完成



バラバラになって2面

## 少年隊でも、たけし軍団でもないパズルゲーム

ひがし

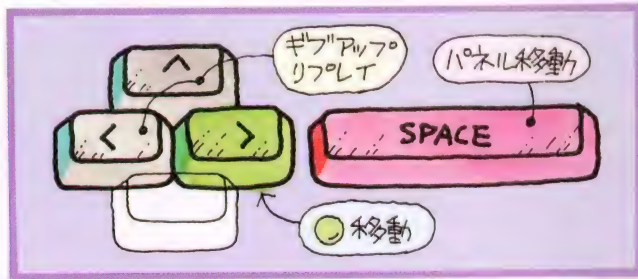
# 東

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY 国井孝信

収められている。カーソルキーの右を押していると「●」がグル

グル枠の周囲をまわるので、適当なところで止めてスペースキ



## リストは60ページ

ーを押すと、その反対側に空白があればそのラインのブロックを一気に押しやる。ただし、ブロックとブロックのあいだに空白があると、もうそれ以上動かない。

ああして、こうして、あちこちやってもとどおりの字(ただし、左寄りに置かなくてはいけない)にしたなら1面クリア。あつというまにまた「東」はバラバラ殺人事件に巻きこまれてしまう。それが2面目だ。

そして、2面目もクリアすると、もう「東」は事件には巻きこまれません。作者のいう「エディット面のようなもの」になる。

その「エディット面のようなもの」とはなにかを知るとちょっと情けなくなる。たんに「東」をいろいろといじくって、友だちに出題するだけ。友だちが解いてもMSXはなにもいわないのでキミが「わー、すごい」といってあげよう。

## ねずみをふもうとして釘をふむ悲しい足ゲーム

くぎ

# 釘ふんじやった

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY MAR

下をちょろちょろ走りまわるのはねずみ。そこに巨大な足がズシーンと迫ってくる。

これでプレイヤーが足を操作するのなら、もぐらたたきみたいなもんだが、キミが操作するのはねずみのほうだ。

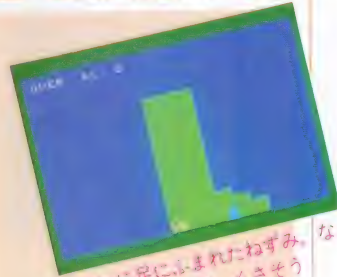
ねずみは、ほっておくとどんどん右へ進んでいく。右端にたどりつくと、画面の反対側からしつこく出てくる。そこで、スペースキーを押すとハツと方向転換。押しているあいだじゅう、どんどん左のほうへ進む。あまりにも単純なねずみだが、なにしろねずみだからしょうがない。

巨大な足は右へ左へ適当に位置を変えながらねずみをふもうとするので、とりあえずはふま

れないように逃げまわらなければいけない。

ねずみの武器はたった1本の不思議な釘。この釘は、ねずみが方向転換するたびに、その地点にワープしてくる。この釘をうまく足の位置を予測しながら置いていくのが唯一のねずみの攻撃方法だ。釘を足にふませるたびにスコア1点加算。ただし、

## リストは61ページ



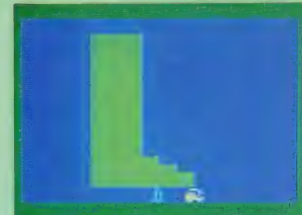
ついに足にふまれたねずみ。なんと、この足、くさそう

そのたびに足の出現する位置が低くなり、どんどん状況は厳しくなってくる。

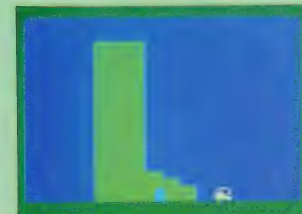
ねずみが足にふまれるとゲームオーバー。それまでかせいだスコアを表示してくれる。



スペースキーを押しているとねずみは左へ進む



ここでさっとキーをはなし、釘を置いて逃げる



間一髪 足に釘をふませた。これでスコア1点



バスケットはつねに走りまわっていないからいけないので、呼吸器系統や循環器系統の弱い人、それから疲れるのがきらいな人には苦しいスポーツだ。

しかし、1人静かにバスケットのまえに立ち、呼吸を整え、精神を集中してボールを投げこむフリースローだけは、だれにでも人気がある。

そういうわけで、これはフリースローだけを20回も楽しめるゲームだ。

バスケットの位置はずっと変わらないが、プレイヤーの位置は毎回変わる。画面上部に伸びたりちぢんだりして表示されるバーは、投げる力の強さを表していて、適当なところでスペースキーを押すと、そのときのバーの長さに応じた力でボールが投げ出される。

あとは、決着がつくのを見ているだけ。バスケットのふちギリギリのところではねかえったり、一度右端の壁にあたっ

さびしい夜、孤独なバスケット選手のふりをする

フリー

スロー

# Free Throw

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY 橋本敦



リストは62ページ

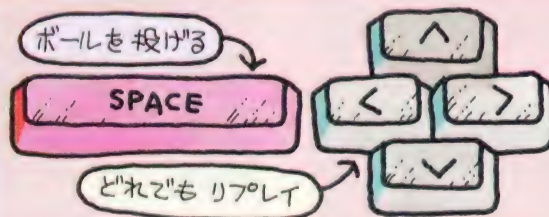


ボールはこんな軌跡で

①何度もやっているうちに、プレイヤーの位置によってどのくらいの力で投げればいいのかがわかってくる。絶妙な力で投げて、バスケットにすっぽりボールが入ったときの感触は何度もやってもいいものだ

まくスポツと入ったりして、ボールの動きがけっこうリアルで雰囲気がある。

決着がつくたびに、画面左上にスローの回数と、成功した回数が表示され、20回投げ終わるととりあえず終わり。友だちと競争してもいいし、パーフェクトを1人でねらうのもいい。



①画面中に散らばる赤いシャツを洗ってせせとほしていく

画面中に散らばる赤いシャツは汚れたシャツ。目的は、このシャツを真っ白に洗って、ものほしざおにほしていくことだ。ただし、パンブネコは、押すことしかできない。

シャツを白い洗濯機のとおりまで持って行ってさらにひと押しすると、パッとシャツが真っ

汚れたシャツを洗って、せせせせとほして

# おせんたくパンブネコ

MSX MSX2/2+/RAM16K/5画面

BY 高村英一

白になる。真っ白になったら、画面の上に持って行って、ものほしざおに押しつければ、1枚ほしたことになる。洗濯機も押し移動させることができる。

丸いキャラクターは、携帯用ブラックホールで、やはり押すことができる。このキャラクターを押しつければ、敵やいろんなブロックを1回だけ消せる。

くるくる動かしやれこうべにあたってしまうと画面下のウーロン茶が1個減り、これがぜんぶなくなるとゲームオーバー。ウーロン茶をおいて防御もできる。1個減るけれど、用がなくなれば取り返すこともできる。

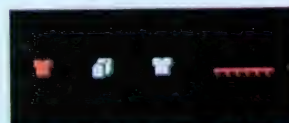
ものほしざおの端から端まで洗濯物をほしてしまうと、ウーロン茶が2個増えて、また新しい面が現れる。

リストは69ページ

パンブネコ



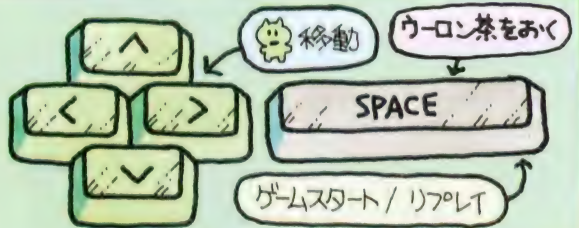
①最近では知らない人も多いが、となりのテクポリ編集部に実在するノードンキネコ



①左から汚れたシャツ、洗濯機、洗ったシャツ、ものほしざお



①携帯用ブラックホール、動かないブロック、しやれこうべ



①シャツを洗濯機の近くに持ってきて、キュッと押すと真っ白になる。それを上のものほしざおにほす。以下同様にくりかえす



1ページでどーんと紹介しているが、これは1画面タイプのごく短いプログラムだ。この短いプログラムのなかに、けっこう手応えのあるパズル面が7面も収められている。

このゲームの目的は、右上からスタートして左下の黄色い階段までたどりつくこと。

ただし、タイトルが「ROCK TRAP」となっているとおり、画面上に散らばる岩がさまざまに形を変えてトラップ(わな)にはまってしまう。

#### ■進むたびにまわりが反転する

白くて丸いキャラクタが岩だ。プレイヤーは岩のないところしか進めないで、たとえば「FLOOR B1」と表示される1面をながめてみると、ぜったいクリアできないんじゃないかと思ってしまう。

ところが、プレイヤーが1歩進むたびに、そのまわりが反転するのだ。つまり、岩のあったところが空白になり、それまで空白だったところが岩になる。この性質をうまく利用して進んでいくと、なんとかゴールまでたどりつくことができる。

#### ■次を推測して進むのがコツ

ただし、適当に進んでいるとたいてい、はっと気づいたときにはまわり4方向とも岩ができしまい、身動きがとれなくなってしまう。気をつけていても、

## 1歩進むたびにまわりが反転する迷路のパズル

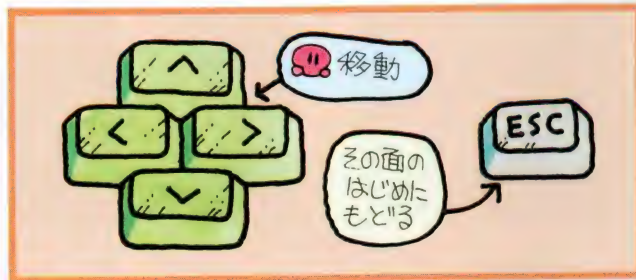
ロック

トラップ

# ROCK TRAP

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 1画面

BY MEIWA



いつのまにかそこにはまってしまう。そのへんがパズルなわけだ。また、閉じこめられないまでも、同じところをグルグル回る以外なくなってしまうこともある。こういうときは、ESCキーを押して、もう一度最初にもどってやり直すしかない。

けっきょくは何度もやって正しいルートを探していくしかないけれど、コツがあるとすれば、自分が1歩進んだときに次に動く場所ができるのかどうかをつねに考えながらやっていくことだ。できれば、次の次までも考えていければいいのだが、それをやりはじめるととたんに頭がしびれてくる。うそだと思えたら、やってみよう。



①岩はけっこう巧妙に配置されていて、いろんなトラップがある

次を考えながら進んでも、いつかはどちらへ進んでもやっぱり道がなくなることがわかってしまうときもある。ESCキーを押すしかない。

こうして、とりあえずは1面を解いてみると、このゲームのそれなりの奥深さが見えてくる。かんたんそうに見えても、ちょっとした仕掛けのせいで、パズルというのはいくらでも奥が深くなるものなのだ。

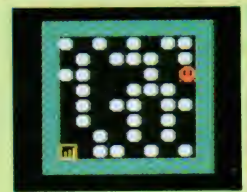
とくに、5面や7面は、意外なところに正解ルートがあって、苦労させられるだろう。

最終面の7面(FLOOR B7)を解き終わると、そこでプログラムは終わる。「OK」とカーソルが出てくるわけだ。

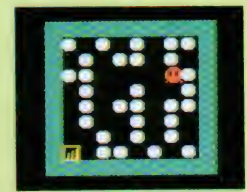
せっかく全面クリアしたのにそれではさびしいと思う人は、もしMSX2ユーザーなら、SETPROMPT「やったね」を実行しておくと、「OK」のかわりに「やったね」と表示され、多少は雰囲気が出る。せこいが。

📖リストは63ページ

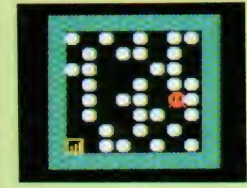
## FLOOR B1の解き方



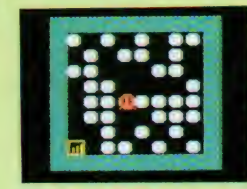
②とりあえず下へ進んでみる



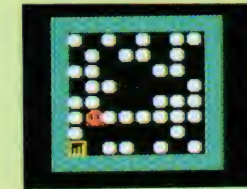
③左へ進むと道がとつてきた。ううむ



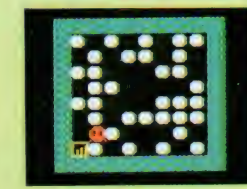
④道がでやすうへ2つぶん進んでみる



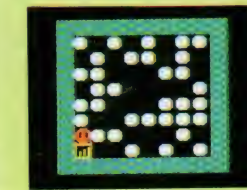
⑤今度は左に連続して進むと上下に道



⑥下に進んで、次に左へどんどん進む



⑦このへんでようやくゴールへの道が見える



⑧ここで下へ進めばゴールにたどりつける

### FLOOR B2



①最初、下へ進むか横へ進むかが焦点

### FLOOR B3



②比較的すなおな道筋で解けるサービス面

### FLOOR B4



③つい進んでしまう方向には落とし穴がある

### FLOOR B5



④これは難面。中ごろの進み方がポイント

### FLOOR B6



⑤5面にくらべれば比較のかんたんな面

### FLOOR B7

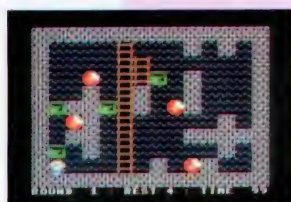


⑥最後の難面。なかなか中央に抜けれない

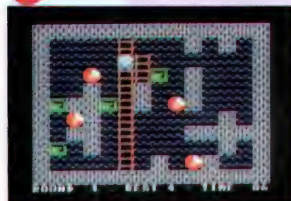




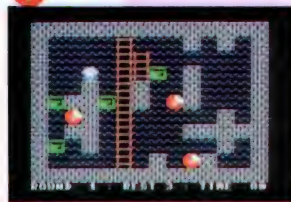
①受験生の訪問後現れるタイトル画面。切迫したBGMが流れる



②左下からスタート



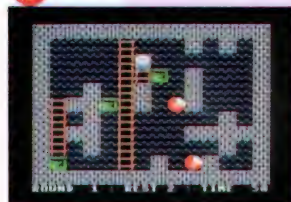
③まずハンゴをのぼって



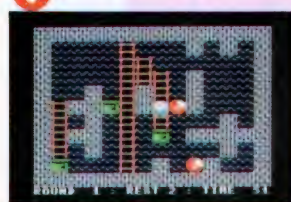
④クリスタルは横飛びで取る



⑤寄り道してもう1個取る



⑥中央のはしごをまたのぼり



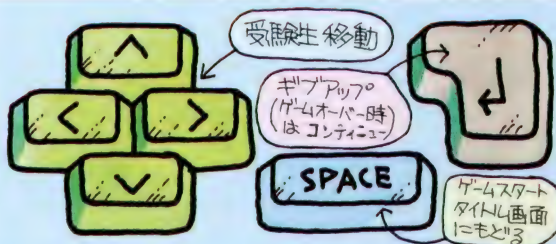
⑦途中までコンテナを押す

敵キャラは出ないけどエルギーザふうのバズル

# LAST 受験生

MSX MSX2/2+ / RAM32K / 5画面

BY 尾花健一



ゲームは、最後の受験生がブザーを押して訪問してくるシーンから始まる。「わたしが最後の受験生です」と自己紹介して、ラウンド1に挑戦を始める。

最後の受験生の目的は、赤いクリスタルをすべて取ること。ただし、ここがだいじなのだが、クリスタルは横からしか取れない。上から近づいてもただ上に乗っかってしまうだけだ。

受験生はジャンプができない。はしごはのぼれるが、はしごをのぼりきってしまうことはできない。そのかわり、上から落ちるときは自由に左右に位置を変えることができる。実際にパズルを解いていくときは、この動作がもっとも重要になる。

緑色のブロックはコンテナだ。このコンテナは受験生が上に乗ると1段下で下がりつつ、はし



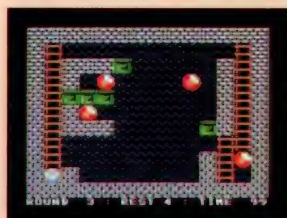
⑧解き終わったときのエンディング画面。メッセージが泣かせる

ごを生み出す。どんどん下に押していくと、どんどんはしごを生み出していく。ただし、コンテナはほかのコンテナやクリスタルも消してしまうので、注意。もし、クリスタルを消してしまうと、その面は永遠に解けなくなってしまう。リターンキーを押してギブアップするしかない。

受験生のチャンスは1回きりなので、ギブアップしたとたんにゲームオーバーになってしま

⑨リストは64ページ

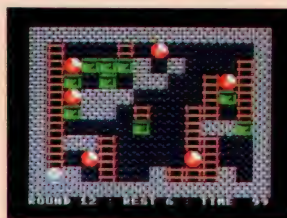
ラウンド・ピックアップ



⑩ラウンド3。右上に浮いているクリスタルの取り方がポイント



⑪ラウンド8。手近なクリスタルを取ってしまうとはまる



⑫ラウンド12。最終面。かんたんそうだがかなりワナがある

う。制限時間を超えてもゲームオーバーになる。

そこでスペースキーを押すとタイトル画面にもどるが、リターンキーならコンティニュープレイできる仕組みだ。

ぜんぶで12ラウンド。たっぷり楽しめる。

## 受験生



⑬慣れない勉強に顔がおおぎめた受験生。やせてしまったため、メガネがひときわ大きく見える



⑭クリスタルを取って下へ



⑮最後のクリスタルを取るとラウンドクリア。面は上へスクロールする



## 3コースが選べる



①最初に下の3つのコースから選んでからスタート

### レベル1



### レベル2



### レベル3



アルミナ

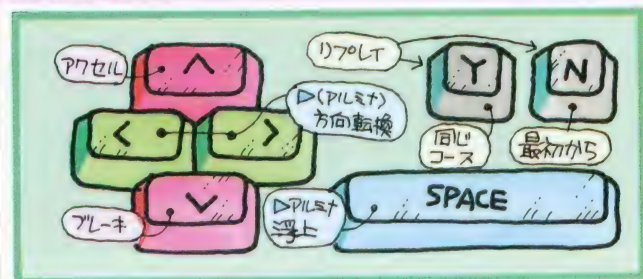
障害物

オイル

①愛車。名前と車体のデザインがピッタリ

②障害物。ちょっと浮上すればよけられる

③オイル。ひっかかるとスピンしてしまう

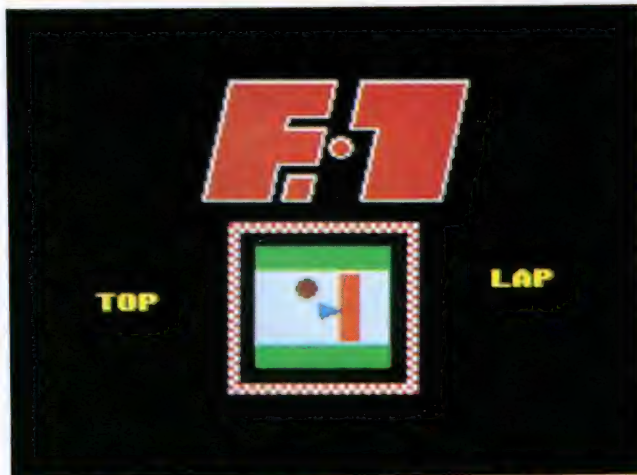


## 3つのコースを走る、孤独なレーシングゲーム

イーワン  
E・1

MSX2/2+ / VRAM64K / 5画面

BY Micky



④敵の車はいないけれど、レーススタート。ビッピッピッピッポー

自機はアルミナという名前の三角形型レーシングカー。障害物をよけきれそうにない場合は浮上することもできる。このアルミナを操作して、3つのコースでのタイムを競うゲームだ。

最初のタイトル画面でコースのレベルを1~3のなかから選ぶと、まずコースがかかれ、次に障害物とオイルが置かれる。この2つは、新しくコースを選ぶたびに変わる仕組みだ。

アクセルをふかしてスタート。

ずっと押しているとかなりのスピードになるので必要があればブレーキをかけてもいい。

途中、障害物に出会ったときは、できるだけまわりこんでよけたほうがいいタイムが出る。よけきれない場合は、スペースキーで浮上すればいいようぶだが、そのかわり、スピードが落ちるのだ。ただ、障害物にあたってクラッシュするわけではなく、ただ止まるだけだ。

また、なぜかオイルは飛び越えることができず、その上を通過しただけで進行方向をかってに変えられてしまう。オイルのほうが障害物より始末が悪い。

コースを1周するたびにラップタイムが表示され、3周するとゴールイン。トップのタイムを超えていれば更新される。

まったく同じ状態のコースをまた走りたければ「TRY AGAIN」と聞かれたときにYキー。別のコースで走りたければNキーを押して、コースのレベル選びからくりかえす。

よくぶつかったり、スピンしたりするが、スピード感のあるレーシングゲームだ。

⑤リストは66ページ



⑥カクッとカーブを曲がるのが気持ちいい



⑦目のまえに障害物が迫る。よける自信がなければ……



⑧アルミナを浮上させて上を飛び越えればいい



⑨今度はオイル。これは飛び越えられない



⑩オイルにひっかかるとスピンしてとんでもない方向へ





①最初は効力パネルしかない



②左の緑色のパネルがプレイヤー1のパネル。右側がプレイヤー2

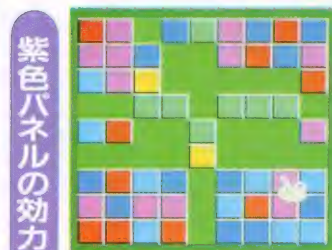


③左から、水色、紫色、赤、青、それぞれの効力パネル



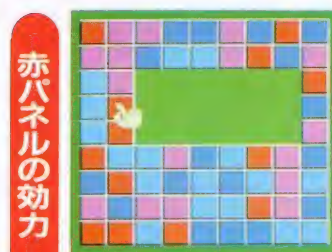
水色パネルの効力

④ここで水色のブロックを取ると斜め4つのマスに効力をおよぼす



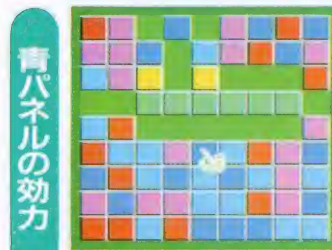
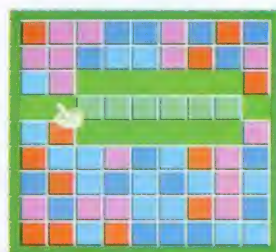
紫色パネルの効力

⑤周囲8マスに効力。上のなにもないところには自分のパネルが出る



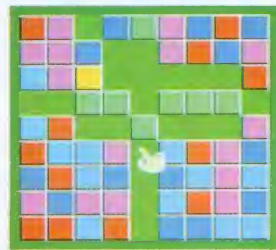
赤パネルの効力

⑥横1列のパネルやマスに対して効力をおよぼす



青パネルの効力

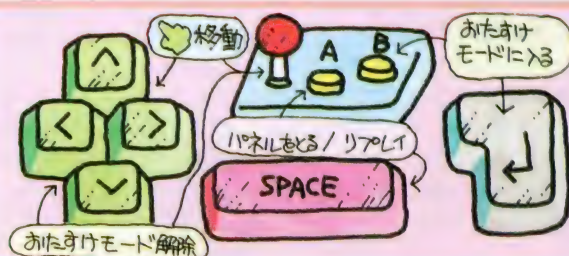
⑦縦1列のパネルやマスに対して効力をおよぼす



## ヘルプ機能も付いた新型対戦用テーブルゲーム

# パネル

MSX2/2+ / VRAM64K / 5画面 BY T・MATSUYAMA



ふつう、2人で対戦するテーブルゲームは、たがいにコマを置いたり動かしたりして自分の勢力範囲を広げていくものだが、この新型ゲームは違う。あまりにも違うので、最初はどのようなゲームかよくわからないほど。

最初の盤の状態は、4種類の効力パネルでびっしりと埋まっている。2人のプレイヤーは、それぞれ好きな効力パネルを自由に取り合って自分のパネルを増やしていく。

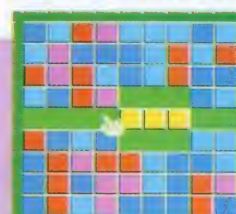
効力パネルは、水色のパネル＝斜め4つのマスに効力をおよぼす  
紫色のパネル＝周囲8つのマスに効力をおよぼす  
赤いパネル＝横1列ぜんぶに効力をおよぼす  
青いパネル＝縦1列ぜんぶに効力をおよぼす

効力とは、①そこになにかパネルがあればそのパネルを消す、②そこになんのパネルもなければ自分の色のパネルを置く、という2つの動きのことだ。

効力パネルの性質をどうしても覚えきれないときは、効力パネルにカーソルをあわせてリターンキーを押すと画面右のメッセージ欄で効力を教えてくれるヘルプ機能も付いている。

おたがいに効力パネルを取りあって、効力パネルが1枚もなくなるまでゲームは続く。効力パネルがあるかぎり、好きな場

## リストは68ページ



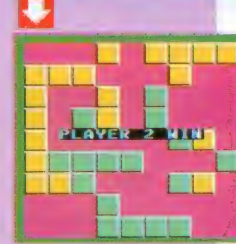
⑧実際のゲーム展開。どちらが有利かわからない



⑨プレイヤー2(黄)が青いパネルを取って一撃



⑩ここで青いブロックを取るとゲームセット



⑪けつきよくわずかの差でプレイヤー2の勝ち

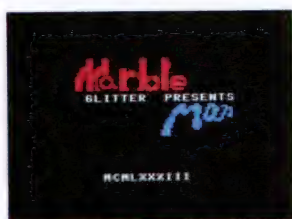


⑫ヘルプ機能。指定したパネルの効力を右の欄で説明してくれる

所のパネルが取れるので、手づまりすることもない。最後の効力パネルが消えたとき、最終的に自分の色のパネルが多いほうが勝ち。

ルールはわかったとしても、どう戦えばいいのか、しばらくやってみないと見えてこない不思議なゲームだ。





④タイトル画面。下の「M C M .....」はローマ数字で1988のこと



⑤空中に浮かぶGONを目指してフワフワッ



⑥GONは4片のブロックでできている。まず1片を破壊



⑦ガンセキミサイルをおそれつつ、GONの破壊を続ける



⑧最後の1片を破壊して、次のステージへ進む喜び

あまりの難しさにしびれる新型ブロックくずし

# マールマン

MSX MSX2/2+ / RAM16K / 10画面

BY 中井光

強烈な加速度と、面の外からねらい定めて発射されるガンセキミサイルとの両方と戦いながら、三角形のブロック「GON」をくずしていく。

ようするに、ブロックくずしなのだが、かなり変わっている。

第一に、マールマン(ブロックをくずしていくボール)の操作は上方向のカーソルキーだけ。このキーは、マールマンに上方向の加速をつけるだけだ。なにもしないと、マールマンは下方向に加速され、どんどん速いスピードで下に落ちていく。といっても、下端を越えると上端から出てくるようになってい

る。

クにあたったときだけ変わる。ふつうのブロックくずしのような単純な動きでないところが、魅力のひとつなのだ。

また、つねにマールマンのY座標をねらって画面右端からガンセキミサイルを発射してくるいやなやつがいる。ガンセキミサイルにあたると当然のことながらマールマンの残り数は1つ減ってしまい、残りが0になるとゲームオーバーだ。

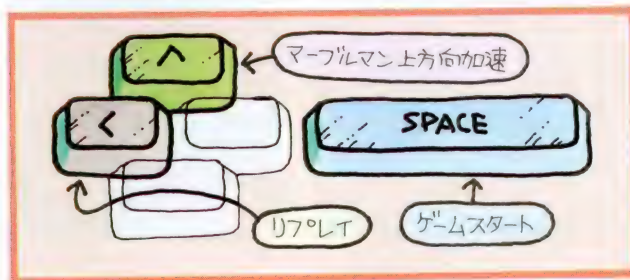
マールマンは最初3つあって、初回3000点で1アップ、以下は5000点ごとに1アップしていく。1アップするときに、画面がピカピカと光るところが芸が細かい。

もうひとつの魅力は、多様で

⑨リストは71ページ

異様なステージ。ステージ1は、ただGONが浮かんではいるだけだが、次のステージからは5種類のブロックが奇妙なデザインで配置されていて、一種パズルのようなイメージがあるのだ。「とにかく1回や2回や3回や4回であきらめないでマールマンを手なづけてください。そうすれば恍惚のフライト感覚を味わえます」と作者の手紙にあったが、ガンセキミサイルをよけながら、不自由なマールマンでGONをねらっていると頭のどこかが飛んでしまいそうだ。難関続きの14面をクリアすると、そこには粋なエンディングデモが待っている。このゲームの激しい難しさをそとやわらげるようなほのぼのした、よくできたエンディングだ。ぜひ、そこまで行ってほしい。

できればファンダム担当者のように無敵に改造したりなんかしないで……。無敵にしてもそれなりに楽しいけどね。



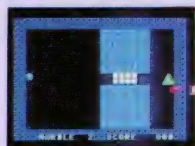
エンディングまでは、イバラの道

ステージ2



⑨ふつうに壊せるブロック1の壁

ステージ3



⑩黄色いのはブロック2。破壊可能

ステージ4



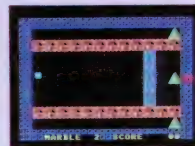
⑪青いブロック3の壁は破壊不可

ステージ5



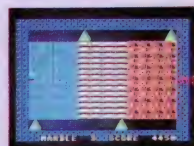
⑫白いブロック4は横に押せるだけ

ステージ6



⑬上下のブロック5は2回で壊せる

ステージ7



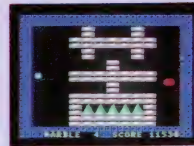
⑭うわっ! いきなりブロックの海

ステージ8



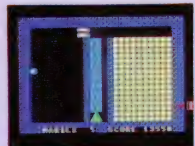
⑮見かけほど攻略は難しい

ステージ9



⑯ブロック4を動かして入りこむ

ステージ10



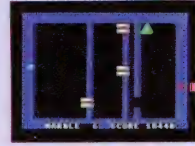
⑰ブロック2の群れは得点サビース

ステージ11



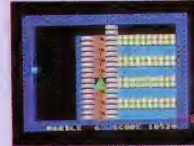
⑱迫力のブロック1の薄い壁

ステージ12



⑲攻略をあやまることリア不能に

ステージ13



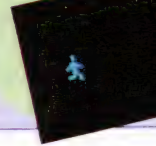
⑳ガンガンやれば道は開ける

ステージ14



㉑これで最後だ。根気よく進め

エンディング



㉒人が走ってきてメッセー지를表示



プログラムの作り方が

どんどん分かる!



300種の

オリジナル・プログラムが

作れる!

**MSX** 対応  
ターボパワーの  
パソコン講座

★グラフィックも思いのまま!

★自分で作ったプログラムで  
いろいろなことが楽しめる!

暗号作成  
& 解読



パソコン  
サイコロ



ニックネーム  
投票集計



★楽しいプログラムが  
思いのまま作れる!

プログラムを作って

自慢できる!

楽しみたい! ばい!  
キミだけに教える  
300のプログラム!

★友だちが  
ビックリする!

★キミはパソコンを使いこなしているか?  
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当の  
パソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまう  
機械も本当に生かされていない。パソコンをやるな  
ら何とんでも自分でプログラムが作れるようになる  
ことがいちばん! その方法はあながいやさしいのだ!

★プログラムが作れば楽しさ100倍!!

あきらめては絶対にソン! このページの  
ハガキを出して案内資料をまずもらおう! プ  
ログラムが作れる! グラフィックも思いのま  
ま! BASICだってよくわかる! キミだけ  
のオリジナルゲームを作ってみんなをアッ  
といわせる本当のパソコン実力者になれる!

ハガキ地  
ボトムへ!

すぐ役立つ!  
講座案内資料

無料送呈

プログラムが作れるようになる!  
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内  
資料をもらっておこう! 切手を貼らずに出せ  
るから住所や名前を書いたらすぐポストへ!



うつ 映りこみやチラツキを防ぎ、目にもやさしい特殊フィルター!!

CRTフィルター101

半額

7日間無料使用OK! 効果なければ返品自由!!



ノングレア加工

多彩な用途にお使いいただけます。

- テレビゲームに……
- CRT画面のワープロに……
- オフィスのオフコンやマイコンに……

### ■映りこみやチラツキを防止

反射のため、画面の中に自分の顔や室内の周りの光景が映りこんで、画面が見づらくなる場合があります。この現象と、画面のチラツキを防止する事により、目の疲れをやわらげます。

### ■紫外線障害から目を守ります

目に有害な紫外線を画面から約100%カットします。

### ■コントラストのある鮮明画像

可視光線を約40%吸収し、コントラストのある鮮やかな画像が得られます。

### ■取り付けも簡単

取り付けは、マジックテープによる着脱式ですから、簡単。必要に応じて着脱出来ます。

### ★あなたのディスプレイがノングレアタイプに大変身!!

CRTフィルター101は、フィルター表面を特殊加工(ノングレア加工)しています。最近の高額のディスプレイには、表面をノングレア加工した商品がありますが、このフィルターをつけるだけで、今お使いのディスプレイがそのまま同じ機能を持つことになりお得です。

サイズ(mm)	定価	特別価格
14・15型 262×330	9,800円	⇒ 4,900円

★今なら お支払いは、正月でOK!!

送料500円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担をお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、  
おハガキか  
お電話で!!

ハガキで

CRTフィルター101  
14・15型用を申し  
込みます。  
●郵便番号・住所  
●氏名・印・年令  
●電話番号

40円

株  
サ  
ン  
ク  
レ  
ス  
ト  
P  
D  
N  
係

〒577 大阪府東大阪市  
柏田西1-9-15

電話で

東京 03-818-5511  
大阪 06-303-4152  
(株)サンクレスト

●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

### ■受付時間

東京	平日	午前10時～午後6時
大阪	平日・祭日	午前9時～午後7時
大阪	平日・祭日	午前9時～午後6時



## 新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

### テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される

9000> 200

行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思ってい。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK"

(CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A

### 「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる。)

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、

MERGE"CHECK"

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN 0

WIDTH 40

としておく。

④GOTO 9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはしめる。

「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。

⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1文字1文字確かめていく。

⑥修正が終了したら4からの作業を繰り返して再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、

DELETE 9000-9060

として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、

RUN

⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスで返治するための戦いを始めよう。

## 新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINT USING "#####>###";VS:S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

### 新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

```
9000>200 9010>152 9020>153 9030>118
9040>134 9050>102 9060>???
```

### プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③という状態で動かないか、というエラーがあるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

# ファンダム

プログラムリストと解説

### プログラムリストと解説・もくじ

●はじめてのファンダム	56
●BUBBLE BALL	58
●東	60
●釘ふんじゃった	61
●Free Throw	62
●ROCK TRAP	63
●LAST受験生	64
●E・1	66
●PANEL	68
●おせんたくパンプネコ	69
●マーブルマン	71
●MSXサウンドフォーラム	74
●ファンダムハウス	76

### ファンダム募集要項

●リーターズプログラム部門(RP部門)  
SCREEN0:WIDTH 40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOKは含めない)により3タイプにわけ。

1 画面タイプ  
1画面以内のプログラム

2 N画面タイプ  
1画面を超えて5画面までのプログラム

3 10画面タイプ  
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)  
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール  
1 盗作、二重投稿厳禁

②テープかディスクで投稿する

③詳しい解説の手紙をつける

(1)住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号

(2)プログラムの遊び方、使い方

(3)変数の意味・プログラム解説

(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど

(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクター(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7

TIM MSX・FAN編集部  
「ファンダム・プログラム」係

まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■年間奨励賞

第5回年間奨励賞より奨励作品の基準がわかりました。

第5回からは部門、タイプに関係なく1989年1～3月号に採用された、すべての作品を奨励賞の対象作品として、編集部が特に優秀と認めた作品に奨励賞が送られることになりました。奨励賞を受賞した作品の作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

### ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに右下の応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは1月31日必着。

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中!  
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム・アンケート  
▶ 応募券



# はじめてのファンダム

## 第5回プログラムを作る(キー入力)

前回まではじめてのファンダムでは、掲載されているプログラムを打ちこむときのポイント、プログラムの保存、呼び出しの方法などについて説明してきました。今回はじめてのファ

ンダムでは、1歩進めて、自分でプログラムを作りたい人のために、「プログラムを作る」と題して、代表的なキー入力方法4つについて、サンプルプログラムとあわせて説明します。

## 8方向入力可能なSTICK関数

キャラクタやスプライトを4方向に移動させたり、8方向に移動させたりするのに便利なのがSTICK関数だ。

STICK関数は、スティック(キーボードのカーソルキーやジョイスティック)がどの方向へ押されているかを調べて、その結果を数値として得る関数で、STICK関数が調べる方向は、全部で8方向ある(イラスト参照)。

このSTICK関数を使ったプログラムがLIST1の

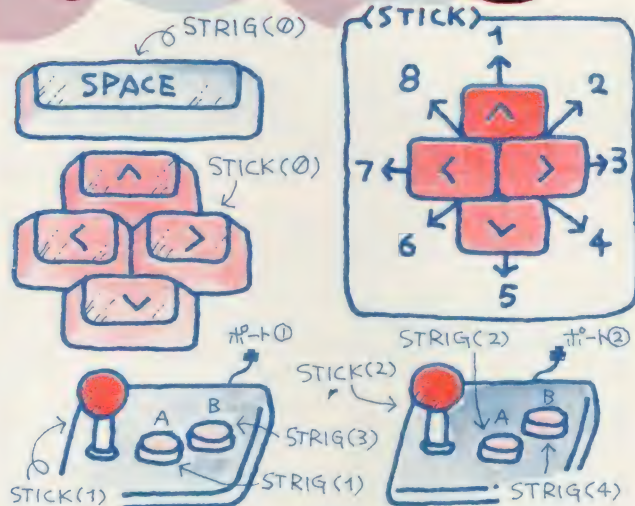
STICK用サンプル。

このプログラムは、「●」を4方向に動かすプログラムだ(最初はなにも表示されない)。

このプログラムで、とくに注目してほしいのが行30だ。この行で、行20で変数Sに入れられたカーソルキーの状態と関係式により「●」の座標増分を決定している。

関係式とは、「>」、「<」、「=」の3つの演算子を使った式のこと、式が成立すると「1」、成立しなければ「0」の値を持つ性質がある。

「●」のX方向の座標増分は、 $A = (S=7) - (S=3)$



## STICK関数とSTRIG関数

で決定されている。カーソルキーの左が押されたときに変数Sには7が入る。そして、 $S=7$ という関係式が成立し、 $(S=7)$ が1、 $(S=3)$ が0になり、 $A = (-1) - 0 = -1$ となつて、座標増分Aに-1が入る。また、カーソルキーの右が押されたときは、変数Sに3が入り、

$A = 0 - (-1) = 1$ となつて、座標増分Aに1が入るようになっていく。Y座標増分BもX座標増分と同様にして行われる。このように関係式を利用して、1行で座標増分の処理をしているのだ。

このサンプルを実行し、「●」を画面の端まで移動させていくと、エラーがでたり画面がスクロールしてしまう。これは、必要最小限のプログラムといった理由のひとつなのだが、このサンプルには、座標の範囲の限定がされていないのだ。サンプルの行30の代わりに「4方向改造リスト」を入れてみてほしい。この改造リストは、「AND」という論理演算子を使用してX座標は1~30、Y座標は1~22までの範囲までしか動かないようにしているのだ。論理演算子につい



① STICK用サンプルを実行したときの「●」の軌跡。ではP76を参照してほしい。

いままでは、4方向の移動について説明してきたが、このサンプルを少し改造することにより8方向の移動も、かんたんにできる。8方向改造リスト①、②がそれで、改造リスト①は行30を書き替えるだけ。改造リスト②は行30を消去し、行15、16を加え、行40、50を書き替えるのだ。改造リスト①は、サンプルと同じように関係演算と「OR」という論理演算子を組み合わせたもの。改造リスト②は、配列変数にあらかじめ座標増分を設定しておき、変数Sの値によって座標増分を決定する方式だ。リストが長くなってしまった欠点はあるが、改造リスト①より実行速度が速いという利点もある。

また、STICK(0)の0を1や2に変えるとジョイスティックからの入力を受けつけることができる(イラスト参照)。

## ▼LIST1 STICK用サンプル

```
10 CLS:X=10:Y=10
20 S=STICK(0)
30 A=(S=7)-(S=3):B=(S=1)-(S=5)
40 IFA=0ANDB=0THEN20
50 LOCATEX,Y:PRINT " ":X=X+A:Y=Y+B:LOCATE
X,Y:PRINT "●"
60 GOTO 20
```

### 4方向改造リスト

```
30 A=(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<30):B=(S=1ANDY>1)-(S=5ANDY<22)
```

### 8方向改造リスト①

```
30 A=(S=8ORS=7ORS=6)-(S=2ORS=3ORS=4):B=(S=8ORS=1ORS=2)-(S=4ORS=5ORS=6)
```

### 8方向改造リスト②

```
15 FORI=0TO8:READ X(I),Y(I):NEXT I
16 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
40 IFX(S)=0ANDY(S)=0THEN20
50 LOCATEX,Y:PRINT " ":X=X+X(S):Y=Y+Y(S):LOCATEX,Y:PRINT "●"
```



## トリガーの入力 STRIG関数

ゲームスタート、リプレイ、キャラクタの移動などいろいろな用途に使えるのがSTRIG関数だ。

STRIG関数は、トリガー(キーボードのスペースキーやジョイスティックのボタン)が押されているかどうかを調べる関数で、トリガーが押されていれば1、押されていなければ0の数値を得るようになってい

る。LIST2~4は、このSTRIG関数を使ったサンプルプログラムだ。

LIST2は、スペースキーが押されるとピープ音をならしてプログラムが終了するようになっている。I=-STRIG(0)としているのは、スペースキーが押されるまでI=-1となりIに0が入りループをくり返し、スペースキーが押されるとSTRIG(0)が1になり、I=-1となりIに1が入りループが終了するようにするためだ。

また、LIST3では、IF文の条件式の値が0以外だとTHE



STRIG用サンプルⅠの実行情例。  
ベチョとつぶれる

### ▼LIST2 STRIG用サンプルⅠ

```
100 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:BEEP
```

### ▼LIST3 STRIG用サンプルⅡ

```
100 IFSTRIG(0)THENBEEPELSE100
```

### ▼LIST4 STRIG用サンプルⅢ

```
10 CLS
20 LOCATE12,13:IFSTRIG(0)THEN40
30 PRINT"●●●":GOTO20
40 PRINT"__へチョ":GOTO20
```

N以下を実行することを利用して、同じようにしている。

LIST4は、LIST3を応用したかんたんなプログラムで、スペースキーを押すと、●●●がベチョとつぶれるプログラム。

STRIG(0)を1や2に変えるとジョイスティックのトリガーの入力をうけつけることができる。くわしくは、イラストを参照してほしい。

## 1文字入力の INKEY\$関数

キーボードから文字を入力するのに使われるのが、INKEY\$関数だ。

INKEY\$関数は、キーが押されていればその文字を、キーが押されていなければヌルストリング(" ")を得る関数だ。INKEY\$はキーボードで押された文字をそのまま受け付けるため、同じキーを押しても、CAPキー、かなキー、GRAPHキーのON、OFFにより違う文字を得ることになるので注意が必要だ。また、INKEY\$関数によって拾われた文字は、画面に表示されず、プログラム中、INKEY\$が書かれた部分でプログラムが停止することはない。このため、キー入力待ちにするには、LIST5の行10のようしなければならない。

LIST5は、このINKEY\$を使ったサンプルで、キーが押されてINKEY\$に文字が入ると音が鳴るプログラムだ。



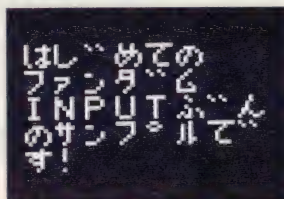
## 複数の文字入力 INPUT文

INPUT文は、INKEY\$と同じように、キーボードからキー入力を受けることができる。INKEY\$との違いは、INPUT文を実行すると、画面に"?"が表示されキーボードからの入力待ちの状態になること

と、INPUT"LEVEL":Aとして画面にメッセージを表示しながらキー入力ができるということだ。

LIST6は、このINPUT文を使用したサンプルプログラムで、キー入力された文字をスクリーンモード3で大きな文字にして表示するプログラムだ。RUNを実行すると、

?



INPUT用サンプルの実行情例。  
横8文字で5行表示可能

### ▼LIST5 INKEY\$用サンプル

```
10 A$=INKEY$:IF A$="" THEN10
15 A=ASC(A$)MOD94+1
20 PLAY"T255V15L32N=A;"
30 GOTO 10
```

### ▼LIST6 INPUT用サンプル

```
10 OPEN"GRP:"A$#1
20 CLS:A$="":INPUT A$
30 SCREEN3:PSET(0,0):PRINT#1,A$
40 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
50 GOTO 20
```

### ▼LIST7 キーマトリクス用サンプル

```
10 IF(PEEK(&HFBEB)AND1)=0THENBEEPELSE10
```

と表示され入力待ちの状態になるので、表示したい文字を入力してリターン。スペースキーを押すと入力待ちの状態にもどる。

## ちょっとかわった キーマトリクス

最後は、ちょっとかわったキー入力の方法で、キーマトリクスを利用する方法だ。

キーマトリクスとは、キーボードのキーが押されているか押されていないかを調べるもの。このキーマトリクスの状態を保存しているのが、RAMの&HFB5E~&HFBEDの9バイト。この場所をPEEK関数で呼び出し、その呼び出した数値と論理演算子を利用して、キー入力をしらべることができるのだ。

LIST7は、このキーマトリクスを利用した方法のサンプルプログラムで、SHIFTキーが入力されるとピープ音がなり、プログラムが終了するようになっている。SHIFTキーのほか、~AND2でCTRLキー、~AND4でGRAHキーが使えるようになる。







## この文字に注意

下の2つの表は、「BUBBLE BALL」に使用されている文字、記号のなかで、判別しにくい文字、記号と打ちこみ方のわかりにくい文字、記号を一覧表にしたものです。

### 判別しにくい文字

リスト	画面表示	名称
へ へ	へ へ	ひらがなの「へ」、カタカナの「へ」
o o	o o	小文字の「o」、グラフィック記号の丸
O O	O O	大文字の「O」、数字のゼロ
, ,	, ,	カンマ、アポストロフィ※1
T T	T T	大文字の「T」、グラフィック記号※2
= =	= =	イコール、カタカナの「二」
I l I	I l I	大文字の「I」、小文字の「l」、グラフィック記号の縦棒※3
+ +	+ +	プラス、グラフィック記号※4
り	り	ひらがなの「り」(カタカナはでてこない)
ト	ト	グラフィック記号(カタカナの「ト」はでてこない)※5
-	-	グラフィック記号の横棒(マイナスはでてこない)※6

※1 SHIFT+「7」、※2 GRAPH+「R」、※3 GRAPH+「I」、※4 GRAPH+「F」、※5 GRAPH+「D」、※6 GRAPH+「-」

### 打ちこみのわかりにくい文字

「」(アポストロフィ)はSHIFT+「7」。「!」(破線)はSHIFT+「Y」。「@」(アットマーク)は「P」の右側のキー。

グラフィック記号では、「月」~「土」がGRAPH+「1」~「7」。「百」、「千」、「万」がGRAPH+「8」~「0」。「円」はGRAPH+「Y」。

「年」はGRAPH+「Y」。「時」はGRAPH+「H」。「分」はGRAPH+「M」。「秒」はGRAPH+「S」。そのほか、「T」などの格子をかくためのグラフィック記号の線は、キーボードの右端から3列目、上から2段目以降に固まって配置されている。

### 8HD286

バブルの数の初期値

### 8HD28E~8HD295

ゲーム開始時のスプライト属性テーブルデータ

### 8HD296~8HD2A5

スプライトパターンデータ

### 8HD2A6~8HD2AF

スクロール増分初期値

### 8HD2B0~8HD2BC

PSGデータ

## ワークエリア解説

### 8HD28D

バブルの数

### 8HD2BE~8HD2C4

スコア

### 8HD2C5~8HD344

スプライト属性テーブル

### 8HD345~8HD3CA

バブル移動増分データ、スクロール増分

## プログラム確認用データ

使い方は55ページ  
をご覧ください

1> 93	2> 177	3> 231	4> 15
5> 136	6> 189	7> 5	8> 82
9> 172	10> 90	11> 40	12> 210

## BUBBLE BALL 16進数バージョン

### MSX MSX2/2+ RAM16K

```

10 CLEAR200,&HCFFF:CLS:DEFINT A-Z:AD=&HCF
FF:DEFUSR=&HD000:K=50
20 C=0:K=K+10:LOCATE0,1:PRINT"Line ";K:R
EAD$:IFAS="*"THEN50ELSEL=LEN(A$):FORI=1
TOLSTEP2:D=VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):AD=AD+
1:POKEAD,D:C=C+D:NEXTI
30 READB$:C$=RIGHT$(HEX$(C),2):IFC$<>B$T
HEN40ELSE20
40 PRINT"DATA ERROR in ";K:END
50 SCREEN2:A=USR(0)
60 DATA CD6F00CD7E00CDCC000101E0CD470021
000022EAF3CD6200262006183E71CD5600,9B
70 DATA 2619043E80CD3E00241E050E20C5CD56
00C13C091D20F62196D216380E10CD5C00,D8
80 DATA EB2E4916347EB7280D234EC5EBCD5600
C11309EB18EF21A6D211C1D3060A7E1213,1A
90 DATA 12132310F821BCD23E0C5ECD93002B3D
20F82186D211BDD2010C00EDB0061FC52E,62
100 DATA 92010400EDB0C110F52145D3130E7C3
601EDB0AFCDD5004F3E01CDD500B121C5D2,8E
110 DATA FE043805FE0730013435FE012809FE0
22805FE0828013423FE023805FE05300134,66
120 DATA FE063801357EFE10200134FEE020013
52B7EFE4B200134FE932001352145D311C9,C8
130 DATA D23ABDD247352046231AFE432004EB3
41806FE9B2025EB35EB7EED4477FE803802,23
140 DATA ED443D0F0FF63FD55F3E02CD9300AF1
DCD93005F3E0DCD9300D17E4E2BCB213002,B1
150 DATA ED447779EB340730023535EB2323133
5202023EB35EB2017ED5F2B28BE607D06044F,B9
160 DATA CB2138013C772323ED5FE6033C777E2
B7723231313ED5FE60FF6031213108321C5,6A
170 DATA D21100180E80CD5C0021C3D211BDD20
605347EFE3A381136302B78FE0320071AFE,92
180 DATA 1F28013C1210E92EBF114D18010600C
D5C0021C1D3115ED205060A352004237E2B,22
190 DATA 777EFE03380B0E04D51A0712130D20F
9D113131313232310E1E11100140E30CD5C,4D
200 DATA 002155D23520133609060823CB0610F
B2E561100C0E08CD5C003ABDD2878787C6,00
210 DATA 073C20FD21C5D211C9D2061F4E1A913
002ED442313FE07300B4E1A913002ED44FE,15
220 DATA 07380D2B13131310E2CDB700D8C397D
03E071E9BCD93003E0C1E50CD93003C1E00,F8
230 DATA CD9300AFCDD800573E01CDD800B23CC
A68D0CD8700D818EB410245025502570257,CF
240 DATA 0C4717010200400004002000AAFFAA5
555AA55AAAA114411208410020108400208,90
250 DATA 4004800002200100800800400004000
001000001303030303030307011000F6001,F6
260 DATA 0100F846C1E1FFFF7EF83C42B1A1818
5423CFFFFF03040506080CFFFF000000000,CB
270 DATA D81FBC1010100010,F3,*

```

## プログラム確認用データ

10> 181	20> 246	30> 73	40> 145
50> 84	60> 209	70> 22	80> 120
90> 98	100> 235	110> 10	120> 10
130> 145	140> 4	150> 161	160> 175
170> 231	180> 198	190> 243	200> 87
210> 242	220> 120	230> 66	240> 72
250> 76	260> 113	270> 64	



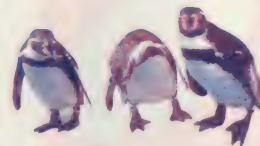


```

1 DEFINT A-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH6:KEYOFF:CO
LOR15,4,4:FORI=0TO47:VPOKE384+I,VAL("&H"
+MID$("7FFFFFFCFEF6F8FEFEE8EEE8E6F4FAF2E
ECEBAFCFCFFFF7FFEFFFD3FFFFFF1FEFAF4F9
F7FBFD0DFE7F3FFFFFFF3C7EFFFFFFD07A3C"
,I*2+1,2)):NEXT:SPRITE$(0)="<~んん<"
2 LOCATE,8:PRINT"BY"
| | | | |
| | | | |
T.K":VPOKE8198,241
3 FORI=0TO2:READA$:LOCATE1,10+I:PRINTA$:
NEXT:X=13:Y=9:V=6144:Z=0
4 X=X+A*T:Y=Y+B*T:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),3
,0:S=STICK(0):T=(S=3):A=(Y=9ANDX<17)-(Y=
13ANDX>13):B=(X=17ANDY<13)-(X=13ANDY>9):
IFS=8THENRUNELSEIFSTRIG(0)THEN5ELSE4
5 C=(X>13ANDX<17):D=(Y>9ANDY<13):E=(Y=13
ANDC)-(Y=9ANDC):F=(X=17ANDD)-(X=13ANDD)
6 IFVPEEK(V+X+F*3+(Y+E*3)*32)=32THENFORI
=3TO2STEP-1:VPOKEV+X+F*I+(Y+E*I)*32,VPEE
K(V+X+F*(I-1)+(Y+E*(I-1))*32):NEXT:VPOKE
V+X+F+(Y+E)*32,32:BEEPELSE4
7 FORI=0TO1:FORJ=0TO2:Z=Z-(VPEEK(6478+I+
J*32)=48+J+I*3):NEXTJ,I:IFZ>5ANDG=0THENK
=K+1:G=(K>1):GOTO3ELSEZ=0:GOTO4:DATA30,4
1,52,40,52,31,03,14,25

```

## プログラマからひとこと



偶然でいいもんですね

感激です。ついに夢が  
かきました(これだ  
けじゃないけど)。胸が  
いっぱいです。どうも  
ありがとうございました。  
胸が、ほんとうによか  
った。テクニックはな  
いアイデアも浮かばず  
悩んでいたとき、偶然  
に思いついて生まれた  
のがこのプログラムで  
す。偶然でいいもんで  
すね。みんな、あきら  
めないほうがいいです  
よ。あ、そうそう忘れ  
るところだった。大信  
中2年のみんな見てる  
か。見てないか。

●BY 国井孝信

## 4 ボール移動

●ボール表示 ●ボール移動判定  
処理

## 5 パネル移動1

●パネルの移動方向設定

## 6 パネル移動2

●パネル移動判定処理

## 7 クリア

●クリア判定 ●問題用データ  
(行3で読みこみ)

## 3 画面表示2

●問題用データ読みこみ ●問題  
表示 ●変数初期設定

## リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタなの  
で、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキー  
を押すとF1キーで打ちこむことができます。

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇒それ  
ぞれ×8して表示  
A、B……ボールの座標増分

### その他の変数

C、D……パネルの移動方向フ  
ラグ  
E、F……パネルの移動方向設  
定用  
G……クリア判定用

I、J……ループ

定

K……面数

S……スティック入力用

T……スティック入力フラグ

V……パネル表示

## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期設定 ●キャラクタパター  
ン定義 ●スプライトパターン定  
義

### 2 画面表示1

●枠線表示 ●キャラクタの色設





# 釘ふんじやった

MSX MSX2/2+ RAM8K  
BY MAR

遊び方は46ページにあります



ファミコン

好評発売中!

MSX

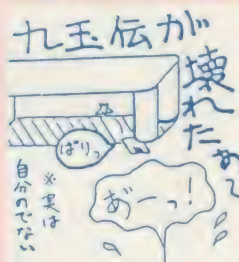
プログラムコレクション

④

ディスク版

打ちこまなくても遊べます。定価4,800円。問い合わせ先はテクノポリスソフト。03-4311-627

## プログラマからひとこと



あははっ。ほんとう? 載ったの? ぼくのゲームが! と自分自身おどろいています。「ぼくのゲームよりもっと、おもしろいゲーム送ったのにボツになった?」って意見をお持ちの方々、ほんとうにすいませんっ……。あー、ガラにも似合わず敬語を使っちゃった。でもうれしいですね! S君、平井、せのやん、河原センセ、載ったよ〜

●BY MAR

すいません

## ③足移動表示

●足のX座標を決める●足を表示しながら下げる●効果音●足を表示しながら上げる

## ④ねずみ移動

●変数設定●トリガー入力●ねずみの走る方向を決める●ねずみ表示●ねずみの移動計算●釘を置く●スプライトパターンデータ(行2で読みこみ)

## ⑤ゲームオーバー

●衝突判定処理(足と釘、またはねずみが衝突していたら、一定間隔での割りこみを禁止する)●ゲームオーバー判定処理●リプレイ処理●スプライトパターンデータ(行2で読みこみ)

## ⑥難易度再設定

●難易度をはじめにもどすための判定

```
1 SCREEN1,1,0:WIDTH30:KEYOFF:DEFINT A-Z:C
  OLOR15,4,12:VPOKE&H2010,&H33:C$=CHR$(27)
  :D$=CHR$(11):M(0)=32:W=1:L=0:SC=0:V=1
2 B(0)=-8:FORI=0TO4:A$(I+2)=STRING$(INT(
  COS(I)*1.5)*2+10,"●"):NEXT:A$(1)=A$(2):A
  $(0)=A$(5):FORI=0TO2:READE$:SPRITE$(I)=E
  $:NEXT:ONINTERVAL=6GOSUB4:INTERVALON
3 X=INT(RND(1)*17+1):FORI=1TO23-V:LOCATE
  X,V:PRINTA$(-(I<6)*I)C$"L"D$:SOUND8,12:S
  OUND0,I+50:NEXT:SOUND8,0:SOUND13,1:SOUND
  12,30:SOUND9,16:SOUND3,12:GOSUB5:FORI=1T
  O24-V:LOCATEX,V:PRINTC$"M"D$:NEXT:GOTO3
4 B(1)=8:S=STRIG(0)+1:M(0)=M(0)+B(S):PUT
  SPRITE0,(M(0),177),11,ABS(S-1):M(0)=M(0)
  +((-M(0)<0)+(M(0)>240))*256:IFW<>STHEN
  PUTSPRITE2,(M(0),177),7:M(1)=M(0):W=S:RE
  TURNELSERETURN:DATA<Bアレン■b,<B_ソ■F
5 FORI=0TO1:J(I)=M(I)/8:IF(X<=J(I))+(X+1
  3=>J(I))+(X<=J(I)+1)+(X+13=>J(I)+1)<-3TH
  ENINTERVALOFF:IFI=0THENPRINT"OVER SC:"S
  C:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUNELSEINTER
  VALON:SC=SC+1:SOUND9,0:IFSC=2*V+LTHENV=V
  +1ELSEELSENEXT:RETURN:DATA0xhhhhわわ
6 IFV=15THENV=1:L=L+28:RETURNELSERETURN
```

## ●リストを打ちこむときの重要注意

行4にある「■」はカーソルのキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1, CHR(255)と打ちこんで、リターンキーを

押すとF1キーで打ちこむことができます。また、行4にある「\_」は、SHIFT+「?」の右側のキーで打ちこめます。

## 変数の意味

### スプライト座標

M(0).....ねずみのX座標  
M(1).....釘のX座標

### テキスト座標

V.....足が出現するY座標  
X.....足のX座標

### その他の変数

A\$(n).....足表示用  
C\$.....エスケープシーケンス

用:CHR\$(27)が入る  
D\$.....カーソルをホームにもどす:CHR\$(11)が入る  
E\$.....スプライトパターン読みこみ用  
B.....ねずみの方向切り換え用  
I.....ループ用  
J(0).....ねずみがふまれたかの判定用  
J(1).....釘をふんだかの判定用  
L.....足の出現する高さを変える  
S.....トリガー入力用

SC.....スコア  
W.....ねずみの走る向き

## プログラム解説

### ①初期設定

●初期設定●キャラクタの色設定●変数初期設定

### ②画面作成

●変数初期設定●足のキャラクタ作成●スプライトパターンデータ読みこみ●スプライトパターン定義●一定間隔での割りこ先指定、許可



＜ファミコンニュース その1・ファミコン通信だより①＞長らくお待ちいたしました「ファミコン通信VOL.2」がようやく完成しました。これもみなさまのおかげです。こんなに遅れて本当にすいません。とファミコン通信編集長が、申しております。ともかく、これが読まれる頃には、投稿者の方々のお手元に送られているはず。時間をたっぷりかけた力作ですので、お楽しみいただけることでしょう。どうか、それにめんじてお許しください。⇒

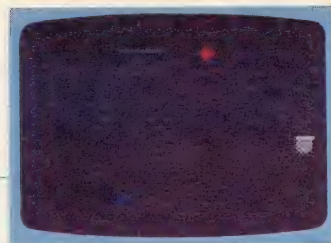


# フリー スロー FREE THROW

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 橋本敦

遊び方は47ページにあります



```

1 SCREEN1,1:COLOR3,1,1:WIDTH32:KEYOFF:FORI=0TO3:FORJ=0TO7:S$(I)=S$(I)+CHR$(VAL("&H"+MID$("00C0C090E0C0C0A01819123C30305088FFAA54AA54AA54283078FCFCFC783000",J*2+1+I*16,2))):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$(I):NEXT:PUTSPRITE2,(240,120),15:PLAY"V15"
2 B=-1:C=0:Y=162:SPRITE$(0)=S$(0):A=INT(RND(-TIME)*210):X=A+16:PUTSPRITE0,(A,176),4:PUTSPRITE3,(A+4,168),6:K=K+1:C$="てん"
3 IFC=1THENC=8:D=1:E=-1:W$=" "ELSEC=1:D=8:E=1:W$="ー":PLAY"L1605C":IFK=21THEN10
4 FORI=CTODSTEPE:FORJ=0TO9:LOCATEI+8,4:PRINTW$:NEXTJ:IFSTRIG(0)THENF=I:G=150/I:T=6+I:SPRITE$(0)=S$(1)ELSENEXT:GOTO3
5 Y=T^2/2+G:IFY<122ANDY>104THENIFX>224THENIFX<234ORSIGN(T)=1THENB=-BELSEFORH=123TO180:PUTSPRITE3,(241,H):NEXT:GOTO8
6 IFY>180THEN8ELSEIFX<10RX>240THENF=-F
7 T=T+B:X=X+F:PUTSPRITE3,(X,Y),6:GOTO5
8 B$="おつかさま!":IFH=181THENAS$="IN!!":PLAY"GAB":S=S+1ELSEAS$="MISS!!":PLAY"FEC"
9 FORH=0TO100:LOCATE11,9:PRINTAS$:PRINTK:"どう";S;C$:NEXT:CLS:LOCATE12,9:GOTO2
10 PRINTB$:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
    
```

## 変数の意味

### スプライト座標

A……人間とボールのX座標→ボールは+4して表示  
X、Y……ボールが飛んでいるときの座標  
F……ボールのX座標増分  
H……ボールがゴールインしたときのY座標  
B……ボールのスピード  
G……ボールにかかる重力  
T……ボールの高さ

### その他の変数

A\$, B\$, C\$……メッセージ表示用  
C、D、E……パワーゲージ表

示用

I、J……ループ用  
K……ボールを投げた回数  
S……スコア  
S\$(n)……スプライトパターン定義用  
W\$……パワーゲージの表示用

## プログラム解説

### 1 初期設定1

●初期設定●スプライトパターン定義●ゴール表示●PSG設定

### 2 初期設定2

●変数初期設定●人間のパターン変更●人間の表示位置決定●人間とボール表示●投げた回数を加算

### 3 パワーゲージ

●パワーゲージの動く範囲を設定●終了判定(20投目を投げ終わっていたら行10へ飛ぶ)

### 4 投球

●パワーゲージを動かす●投球判定(トリガー入力)

### 5 ゴールイン

●ボールのY座標計算●ゴールイン判定●ゴールにあたったらボールをはねかえす

### 6 ミス処理

●ミス判定●ボール移動判定(壁にあたっていればボールをはねかえす)

## プログラマからひとこと



皮肉なもんですね

いやあ、初採用とは、うれしいですね。ところで、このゲームの題材はバスケットボールなのですが、ぼくは体育の時間にバスケットをやっているのに骨にひびが入りとても苦労しましたのですが、そのバスケットのおかげで採用されるといいうのも皮肉なものです。最後に、千代崎中学校のみなさんみて～！

●BY 橋本敦



### 7 ボール表示

●ボールの移動計算●ボール表示

### 8 ゴールイン判定

●ゴールイン判定処理

### 9 スコア表示

●メッセージ表示●スコア表示●画面クリア●終了メッセージの表示位置設定

### 10 リプレイ処理

●終了メッセージ表示●リプレイ処理

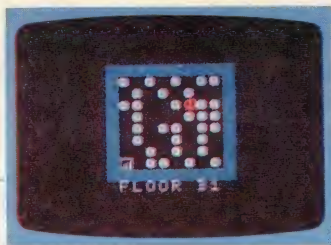


# ロック ROCK TRAP

MSX MSX2/2+ RAM8K (ただしMSXの場合は右下のカコミ参照)

BY MEIWA

遊び方は48ページにあります



ファミコン

```
1 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:WIDTH10:KEYOFF
:DEFINT A-Z:SPRITE$(0)="<~□□□~ス":FORI=0T
O15STEP8:FORJ=1TO8:VPOKE767+I*8+J,ASC(MI
D$( "■♥♦♠♦♦♦■T(E♠T(E♠,I+J)):NEXTJ,I:VPOK
E8204,161:VPOKE8205,67:E$=CHR$(27):S$=ST
RING$(100,104):SETBEEP4:FORF=1TO7:READD$
2 CLS:VPOKE6915,0:X=19:Y=4:M=0:N=0:B=614
4:PRINTE$ "Y# "S$USING" FLOOR B#";F:FORI=
0TO7:M$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+M
ID$(D$,I*2+1,2))),8):FORJ=1TO8:LOCATEJ,I
+4:PRINTCHR$(MID$(M$,J,1)="1")*-101+32)
E$ "Y+!`":NEXTJ,I:DATAA85CC54D5B4A2A35
3 V=VPEEK(B+X+M+(Y+N)*32):IFV>96THEN5ELS
EX=X+M:Y=Y+N:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),9:IF
V=96THEN6ELSEIFM+N=0THEN5ELSEFORP=X-1TOX
+1:DATA7C2459E303172B59,7A0EF083EDFADC16
4 FORQ=Y-1TOY+1:W=VPEEK(B+P+Q*32):VPOKEB
+P+Q*32,-(((W=133)*32+(W=32)*133))-W*(W=
96ORW=104):NEXTQ,P:VPOKEB+X+Y*32,32:BEEP
5 S=STICK(0):M=(S=7)-(S=3):N=(S=1)-(S=5)
:IFINKEY$=E$THEN2ELSE3:DATA7C92BAEEFE548
238,18D6121673623E44,4002E64D18128638
6 PLAY"O6L16V15CDFB":PRINTE$ "Y.!CLEAR":F
ORI=0TO2000:NEXTI,F:DATA1CE68FBF808B992D
```

※注 このプログラムを走らせたあとは「GAME OVER」の表示が出て、電源を切ってから再起動してプレイする必要があります。

## プログラマからひとこと



はじめまして。たぶん今回が5度目か6度目の投稿だと思います。じっさい、このプログラムもボツかなと思っていたところになって通知がきました。とてもうれしいです。それで、ゲームですが、全部で7面あります。けっこう苦しむことができます。ところで、ぼくは中3です。で、受験なんです。で、今年1年はやたら早く過ぎてしまったような気がします。しませんが、中3のみなさんは？で、まあ、このまま消えてしまわないように今後ともがんばりますのでよろしくをお願いします。

●BY MEIWA

とてもうれしいです

好評発売中!

MSX プログラムコレクション 4

「もののけエース」の「たこの海岸物語PART2,3」など、1988年5月10月号のファミコンに掲載されたプログラムのなかから厳選した50本を収録。定価780円。徳間書店

## リストを打ちこむときの重要注意

行1の「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1, CH

RS(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

## 変数の意味

### スプライト座標

X, Y.....自分の座標→それぞれ×8,×8-1して表示  
M, N.....自分の座標増分

### その他の変数

B.....VRAMのパターン名称テーブルのベースアドレス:6144が入る  
E\$.....エスケープシーケンス、ギブアップ用:CHR\$(27)が入る

V.....衝突判定用  
W.....岩反転用  
□\$.....面データ読みこみ用  
M\$.....データ変換用  
S\$.....画面表示用  
S.....スティック入力用  
F.....ラウンドループ用  
I, J.....ループ用  
P, Q.....岩と空白の反転判定ループ用

## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定

義●キャラクタの色設定●ビープ音設定●面データ読みこみ

### 2 画面作成

●画面表示●ゴール表示●面データ(行1で読みこみ)

### 3 岩反転1

●衝突判定処理●面データ(行1で読みこみ)

### 4 岩反転2

●自分の周囲9マスのキャラクタコードを調べて反転させる●ビープ音

### 5 自分移動

●自分移動処理(スティック入力)●ギブアップ判定処理(ESCキーが押されたら、もう一度その面を描く)

### 6 フリア処理

●効果音●クリアメッセージ表示●時間調整●面データ(行1で読みこみ)

## MSXをお持ちの方へ

行1にある「SETBEEP4:」を削除すると、主人公が移動するときの効果音が変わりますが、MSXでも、ゲームを楽しむことができます。



当選者発表

●12月号FFB当選者①「画楽多」=栃木県)桜井久美子(愛知県)関根人(福岡県)青木竜光(大分県)佐々木国之(鹿児島県)川畑竜一「ドラゴンクエストのジグソーパズル」=広島県)下都正安「ファミコンライブラリー3のROMと本」=山梨県)林延光(福井県)山本和広(長崎県)前島望「ゲーム十字軍Vol.1」=千葉県)増田浩矢(新潟県)寺尾祐樹(大阪府)奥田勝

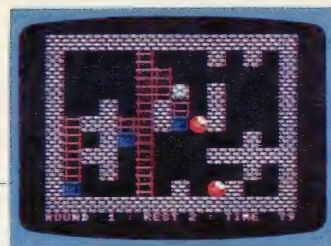


# ラスト LAST受験生

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY 尾花健一

👉👈遊び方は49ページにあります



```

10 CLEAR500,&HCFFF:DEFINTA-Z:KEYOFF:COLOR,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:BEEP:DEFUSR=&H
D000:DEFUSR1=&H7E:PLAY"SM2000005BG.":FOR
I=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA#2:NEXT
:PRINT:PRINT" はーい。 とゝなたあ?
20 FORI=0TO41:READA$:POKE&HD000+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:A=USR(0):PRINT" いま あけますー!!
30 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO94:A=VAL("&H
"+MID$(A$,J*2+1,2)):V=I*8192+776+J:VPOKE
V,A:VPOKEV+2048,A:VPOKEV+4096,A:NEXTJ,I:
A=USR1(0):PLAY"SM26E1":FORI=0TO1:READA$
40 FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32+J,VAL("&H
"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO4:REA
DA$,B$:M$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(3
1)+B$:NEXT:LOCATE,15:PRINT" わたしかゝ さいこの「
しゅけんせい」でゝす.":FORI=0TO6000:NEXT
50 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(116,130),5+I*6,
I:NEXT:FORI=0TO22:PRINT:BEEP:BEEP:NEXT
60 PLAY"T128V15L101CDEF","T128S8M40L103C
05C06C07C":LOCATE,2:PRINTSPC(8)"a aa
aa aaa"SPC(17)"a a a aa a "SPC(17)"
a aaa aa a "SPC(17)"aaa a a a a
70 PRINTSPC(37)"gg J U K E N S E I ff":P
RINTSPC(71)"1988 PROGRAMED BY"SPC(51)"K
ENICHI":LOCATE8,22:PRINT"PUSH SPACE KEY!
":FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)ANDPLAY(0)=0):NE
XT:RD=0:RESTORE270
80 CLS:RD=RD+1:VPOKE6915,0:VPOKE6919,0:F
ORI=0TO21:PRINT" "STRING$(28,97):NEXT:P
LAY"T128S8M2000L805C2DCD2EDE2FESM9000CDE
FGAC2","T128V14L803C2DCD2EDE2F1C2"
90 FORI=1TO9:READA$:LOCATE4,I*2:D=1
100 A=ASC(MID$(A$,D,1)):C=-(A>64)-(A>96)
-(A>176):B=A+(C=0)*49+(C=1)*65+(C=2)*97+
(C=3)*177:D=D+1:FORJ=0TOB:PRINTM$(C)CHR$
(30);:NEXT:IFPOS(0)=28THENNEXTELSE100
110 READA$:CR=LEN(A$)#2:FORI=1TOCR:LOCAT
EVAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,1))*2+2,VAL("&H"
+MID$(A$,I*2,1))*2:PRINTM$(4):NEXT:X=1:Y
=9:FORI=0TO1:I=-(INKEY$=" "ANDPLAY(0)=0):
NEXT:TIME=0
120 S=STICK(0):IFSTHENSOUND7,28:SOUND6,0
:SOUND10,16:SOUND12,5:SOUND13,0
130 IFVPEEK(6210+Y*64+X*2)=98ANDVPEEK(62
74+Y*64+X*2)<>97THENLOCATEX*2+2,Y*2+2:PR
INTM$(3):LOCATEX*2+2:PRINTM$(2):BEEP:PLA
Y"V1401E12","SM500002C12"
140 M=(S=7)-(S=3):N=(S=5)-(S=1):N=N*(VPE
EK(6146+Y*64+X*2-N*64)=102):IFVPEEK(6210
+Y*64+X*2)=108THENY=Y+1:N=0
150 A=VPEEK(6146+Y*64+N*64+X*2+M*2):IFA<
97ORA>98THENX=X+M:Y=Y+N:IFA=104THENLOCAT
EX*2+2,Y*2:PRINTM$(0):PLAY"V15L3206ECFDG
A","SM800005G7":CR=CR-1:IFCR=0THEN190

```

```

160 LOCATE2,22:PRINTUSING"ROUND ## : RES
T # : TIME ###":RD;CR;99-TIME#60:FORI=0T
O1:PUTSPRITEI,(X*16+16,Y*16),5+I*6,I:NEX
T:IFINKEY$<>CHR$(13)ANDTIME<5950THEN120
170 BEEP:PLAY"SM300L203BAGFE1":FORI=0TO
15000:NEXT:CLS:LOCATE,8:PRINT" さいこの しゅ
けんせいも ちからつきてしまった.":LOCATE11,20:PRINT"GAM
E OVER":PLAY"SM400005L4EGDFCC8CC8DEGDFC2
180 VPOKE6919,8:A$=INPUT$(1):BEEP:IFASC(
A$)=13ANDRD>1THENRESTORE270:FORI=11TORD*
10:READA$:NEXT:RD=RD-1:GOTO80ELSE50
190 SOUND1,0:FORI=0TO150:PRINT:SOUND8,15
-I#10:SOUND0,255-I:NEXT:IFRD<12THEN80
200 FORI=0TO11:PRINTSPC(15-I)STRING$(I*2
,104)"hi":NEXT:LOCATE8,2:PRINT"CONGRATUL
ATIONS!":FORI=1776TO2302:VPOKEI-360,VPEE
K(I):NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,,0:NEXT
210 PRINTSPC(65)"カアニ しアハクス おマカヘテアす.":SPC
(15)"クセアクハ マたしス オキアクフカキ","SPC(12)"「しアゆサミ」
キ ウウガマサスアクハコシウアカハ...":SPC(57)"SO LONG!
220 PLAY"SM500L2GEDEFDCDL1ECDE":GOTO220
230 DATA 1,0,8,21,0,0,11,0,8,CD,4A,0,19,
CD,4D,0,19,CD,4D,0,11,FF,F,ED,52,B,78,B1
,20,E8,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56,0,C9
240 DATA 2020720006024600BF0040001F10101
1FD000200F888081812141811400040003878C80
8020002006020552A602060200602AAAA0602060
20F1F3F7FFEFCECF8F0F0F8FCFE7F3F1F0FF0F8FCF
E7F3F1F0F0F1F3F7FFEFCECF8F060800806000000
250 DATA 1F1E17111F1E1701310C1C011C3C3C3
C310C1C011C1C1C1C3C3C3C3C3C130C1C011C1C1C1
C130C1C0191819B86918191819181B9869181918
1818181818989898989F1F1F1F1F9F9F9F9F96969696
961616161898989898181818141414141000000
260 DATA 00003844928382443800011D1E0F3F7
C00001C2249C141221C0Q08B878F0FC3E,0F1F07
3B6D7C7D3B071F0EE261000000F0F8E0DCB63EBE
DCE0F8704786000000,LL,LL,aa,aa,bc,de,fg,
fg,hi,jk
270 DATA 473A1A1,4i6,4ia1A3,2A1PA2A3,aBa
PA2A3,2A1P5A1,1B1P3D,a1A1P5A1,4P1A2A2,33
852699,2P9,P1PcAbA2,7B2A4P1,7B4CP1,7Ba6P
1,7B7i,7B7i,PA9P,7A4A1A1C,A173243767,P91P
,7Ca5A7,7A8A7,7c6A7,7A8A7,7C5aA7,P9i
280 DATA 78A1,7A7A71,439335C8,76P4,aBaCP
3P,1P4E7,1P2A2P2A7,EaiaB7,P5A7P3P,7b2aA7D
,72B1A7A,7A5P4,729233A447,91P1,76PaA1,7a
5Pa2P,7a2bA7a1a7,7b1c7aAa7,7a2c7a1a7,7a2
a1a7P3P,76P2i,7Pi,63B346536C9,P5P5
290 DATA 7B1aA7e,7A1A1A75,7A3A7P2P2,7Ab1A
P2PA1,7A2B7BaA1,73B7A2A1,7Aa1A1PA2A1,75P
A4,41C13699,2P672,7B73aB72,2P6P2,71P6P1P,
71A6B7,74P5P,C73P1P,3B73iA,5PA2C,212575B
5B8,4P1P4P,1a1iAb1B7,1aA7aA4A7,1B71P7C2P

```





300 DATA aDPA2aA7,1P2A7A73P,1P1A1A7A7CP,A  
P1A1PAP4,1P3P7C3,3292A44698,P91P,AbA7fP,A  
B1P1A1P1aP,AP3P1A2A1P,Pa2P1A1A1aP,Pa2a1B3  
P,PA2AaA2B7,PA4A4P,PA1Aa1A1D,B2B49445A68  
8,5a5P,4Pa1b1aP,3APa1Ai,PA2Pa2A1A7

310 DATA PA1A7a4A7,PA2Pa1a2A7,P1Bc1a1A7,  
P3P4aA7,P1B71A4P,A234844669,P91P,ASBbA7,  
P3a5A7,AbA75A7,PA2A7A4A7,PAaA7A4A7,AP3PAP2  
P1P,PC7AP2W,PC7AP2B1,333548C889,P3P7,PdA  
1A3P,Pa1a1B2W,P1C4PaP,PaB1P211P,PA4a2PBA,  
PB7412,PA2P5P2,PA1P2A7A1,7122B3243898

## リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用して  
います。とくに行20のマシン語書きこみ部分や

行230のマシン語データなどに注意して打ちこ  
み、打ちこみ終わったら、いったんテープ、デ

ィスクなどにセーブしたのちRUNを実行する  
ようにしてください。

### 変数の意味

#### スプライト座標

X、Y……自分の座標⇒それぞ  
れ×16+16、×16として表示  
M、N……自分の座標増分

#### その他の変数

A……汎用  
AS……汎用(データ読みこみ  
など)  
B……画面表示用  
BS……スプライトパターンデ  
ータ読みこみ用  
C、D……画面データ展開用

CR……クリスタルの残数

I、J……ループ用

MS(n)……キャラクタ表示用

RD……ラウンド数

S……スティック入力

V……キャラクタ設定用

### プログラム解説

10 初期設定、太文字処理

20 マシン語データ読みこみ、

呼び出し(多色刷り準備)

30 キャラクタパターン定義

40 スプライトパターン定義

50~70 タイトル画面表示

80~110 画面データ読みこみ、

画面表示

120~160 メインルーチン

120 スティック入力

130 コンテナ処理、はしごを

出す

140 自分の落下処理

150 自分の表示、クリスタル

をとったときの処理

160 画面表示

170~180 ゲームオーバー処理

190 ラウンドクリア処理

200~220 オールクリア処理

230 マシン語データ(行20で読

みこみ)

240~250 キャラクタパターン、

キャラクタの色データ(行30で

読みこみ)



260 スプライトパターンデータ  
など(行30、40で読みこみ)

270~310 ラウンドデータ(行  
90で読みこみ)

### マシン語解説

8HD0000~8HD029  
多色刷り処理の準備

### プログラマからひとこと



### お別れの記念

先月約束したように、受験生な  
がらまた来たぞ。もう受験生の  
生き残りはいないかもしれない。  
ほくも、しばらくは出てこない  
でしょう。そこで、お別れの記  
念にこのゲームをつくったわけ  
です。ほくが復活するまで、も  
っとMSXを盛り上げておいて  
ください。それでは。

●BY 尾花健一

### プログラム確認用データ

使い方は55ページ  
を見てください

10>180	20>216	30>78	40>35
50>139	60>232	70>64	80>81
90>9	100>115	110>151	120>47
130>241	140>122	150>131	160>250
170>78	180>18	190>232	200>220
210>21	220>37	230>135	240>15
250>96	260>235	270>32	280>121
290>203	300>7	310>203	

## 多色刷りってなんだ

10 CLEAR500,&HCFFF:DEFINTA-Z:KEYOFF:COLO  
R,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:BEEP:DEFUSR=&H  
D000:DEFUSR1=&H7E:PLAY"SM2000005BG.":FOR  
I=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA#2:NEXT  
:PRINT:PRINT"はい、とやなな?"  
20 FORI=0TO41:READAS:POKE&HD000+I,VAL("&  
H"+AS):NEXTA:USR(0):PRINT"いま おきますっ!"  
30 FORI=0TO1:READAS:FORJ=0TO94:A=VAL("&H  
"+MID\$(AS,J\*2+1,2)):V=J\*8192+776+J:VPOKE  
V,A:VPOKEV+2048,A:VPOKEV+4096,A:NEXTJ,I:  
A=USR1(0):PLAY"SM26E1":FORI=0TO1:READAS

『LAST受験生』の画面を見る  
と、コンテナ、はしご、レンガ  
などスクリーンモード1とは思  
えない、きれいなキャラクタが  
使われています。

じつは、『LAST受験生』では  
多色刷り処理というものをして  
いるのです。多色刷り処理とは、  
BASICはスクリーンモード1の  
まま、VDP(VRAMを制御す

るもの)だけをスクリーンモー  
ド2にする処理のことで、この  
処理をすると、1つのキャラク  
タごとにキャラクタの前景色、  
背景色の2色を横1ライン(8  
ドット)ごとに設定できるよう  
になり、1つのキャラクタに最  
高16色まで使うことができるよ  
うになります。

実際に、この『LAST受験生』  
のレンガに使われているキャラ  
クタの前景色、背景色は、上か  
ら1ラインごとに、

<黒, 白>  
<黒, 灰色>  
<黒, 水色>

<黒, 黒>  
<黒, 白>  
<黒, 灰色>  
<黒, 水色>  
<透明, 黒>

と設定されています。

この多色刷り処理は、まず行  
10で多色刷りのためのUSR関  
数(USR=マシン語アドレス、  
USR1=BIOSのアドレス)を  
定義し、行20で多色刷りのた  
めのマシン語書きこみと実行、さ  
らに行30で、多色刷りするキャ  
ラクタのキャラクタパターン定  
義とキャラクタの色設定をして  
います。

好評発売中!

MSX

プログラムコレクション

④

ディスク版

打ちこまなくても遊べます。定価4,800円。問い合わせ先IIテクノポリスソフト03-4311-627



# イーワン E・1

MSX2/2+ VRAM64K

BY Micky

遊び方は50ページにあります



※注・このプログラムを走らせたあとには「SET BEEP」を実行してビープ音をもとにもどしておきましょう。

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,0,0:DEFINT A-Z:OPEN"GRP:"AS#1:DIMX(16),Y(16):COLOR=(6,3,1,1):COLOR=(8,7,1,0):COLOR=(9,3,3,3):COLOR=(13,4,4,4):COLOR=(4,6,6,6)
20 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEI*8+H7810+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:
NEXT:FORI=0TO6:FORJ=0TO7:VPOKE&H7858+I*8+J,VPEEK(&H784F-I*8-J):NEXTJ,I
30 FORI=0TO15:READX(I),Y(I):NEXT
40 FORI=0TO2:GOSUB220:NEXT:I=RND(-TIME)
50 CIRCLE(132,38),4,15:FORI=0TO3:READX,Y:PAINT(X,Y),8,15:NEXT:SETBEEP2,4
60 LINE(90,70)-(93,73),1,BF:LINE(90,70)-(91,71),8,B:LINE(92,72)-(93,73),8,B
70 FORI=1TO17:FORJ=0TO1:FORK=0TO1
80 COPY(90,70)-(93,73)TO(90+I*4*(1-J)-(J+K=2)*68,70+I*4*J-(J+K=0)*68):NEXTK,J,I
90 PLAY"T200V15L805CEGCEGCEGO6C4","T200V13L8EGO5CO4EGO5CO4EGO5CE4"
100 FORI=0TO2:PSET(83+I,160),,OR:PRINT#1,"LEVEL(1~3)?":NEXT
110 RESTORE490:TP=999:B=VAL(INKEY$):IFB<10RB>3THEN110ELSEIFB=1THEN130
120 FORI=2TOB:FORJ=0TO1:READM,N:IFM=0THENNEXTJ,IELSEJ=J-1:NEXT
130 LINE(80,160)-(170,170),1,BF:COLOR,2:SETPAGE1,1:CLS:FORI=0TO1:GOSUB220:NEXT
140 PAINT(100,40),14,15:LINE(120,31)-(127,59),8,BF
150 FORJ=0TO1:FORI=0TO7:X=RND(1)*195+30:Y=RND(1)*152+30:IFPOINT(X,Y)=14THENGOSUB160:NEXT:NEXT:GOTO170 ELSEI=I-1:NEXT
160 IFJTHEN LINE(X-3,Y-3)-(X+5,Y+5),9,BF:LINE(X-3,Y-3)-(X+4,Y+4),4,BF:LINE(X-2,Y-2)-(X+4,Y+4),13,BF:RETURN ELSE CIRCLE(X,Y),4,6:PAINT(X,Y),6,6:RETURN
170 SETPAGE0,0:COLOR,0:R=0:X=176:Y=40:Z=8:V=0:W=0
180 LINE(88,170)-(170,200),0,BF,AND:LINE(180,100)-(230,150),0,BF,AND
190 FORI=0TO2:PSET(40+I,100),,OR:COLOR10:PRINT#1,"TOP":NEXT:FORI=0TO2:PSET(190+I,90),,OR:PRINT#1,"LAP":NEXT:COLOR15
200 COPY(X/2,Y/2)-(X/2+50,Y/2+50),1TO(100,80),0:PUTSPRITE0,(124,102),5,10
210 BEEP:BEEP:BEEP:PLAY"M5000S1T15205V15A4":TIME=0:GOTO240
220 READX,Y:FORJ=0TO1:READM,N:IFM>0THENLINE(X,Y)-(M,N),15:X=M:Y=N:J=0
230 NEXT:RETURN
240 S=STICK(0):G=STRIG(0):Z=Z+(S<9ANDS>5)-(S<5ANDS>1):Z=Z-(Z<0)*16+(Z>15)*16:R=R-(S>3ANDS<7)*(R>2)*2+(S=1ORS=8ORS=2)*(R<9):I=R*(1-G):X=X+X(Z)*I:Y=Y+Y(Z)*I
250 X=X+(X<-5)*(X+5):Y=Y+(Y<-5)*(Y+5)
260 PUTSPRITE0,(124+G,102+G*2),5,Z+2
270 PUTSPRITE1,(125,103),1,Z+2

```

```

280 M=-X*(X>0)/2:N=-Y*(Y>0)/2:COPY(M,N)-(M+50,N+50),1TO(100,80),0:P=POINT(128,106)
290 IFP=2THENPLAY"V13L64N1":GOTO 340
300 IFP=6THENZ=RND(1)*16:PLAY"T255L32V15M50006S5GS1A"
310 V=V-(V<1)*(X>300)*(V-1)-(V<4)*(Y>243)*(V-2)+(V=2)*(X<85)+(V<2)*(X<85)*5
320 IFY<80ANDX>176ANDV=3THEN=INT(TIME/60):W=W+1:V=0:COLOR3:FORI=0TO2:PSET(180+I,100+W*9),0,OR:PRINT#1,T:NEXT:PSET(220,100+W*9):PRINT#1,"秒":PLAY"V15T255L64N65":IFW=3THEN370
330 IFP=13ANDG=0THEN340ELSE240
340 M=X(Z)*R:N=Y(Z)*R:X=X-M:Y=Y-N:R=0
350 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(124+I-M*2,102+I-N*2),5-I*4,Z+2:NEXT
360 PLAY"T255M5000V1502C1601G32","T255M5000V1502D1601A32":GOTO240
370 FORI=0TO2:COLOR7:PSET(95+I,170),0,OR:PRINT#1,"GOAL IN!":NEXT:COLOR3
380 IFTP>TTHENTP=T:LINE(0,120)-(80,130),0,BF,AND:FORI=0TO2:PSET(30+I,120),0,OR:PRINT#1,T:NEXT:PSET(62,120):PRINT#1,"秒"
390 FORI=0TO2:COLOR14:PSET(88+I,190),0,OR:PRINT#1,"TRY AGAIN?":NEXT:COLOR15
400 PLAY"M5000TS05L16GECGECO4FAGBA05C","M5000TS05L16ECO4GO5ECO4GCEDFEG"
410 I$=INKEY$:IFI$="n"ORIS$="N"THENRUNELSEIFI$="y"ORIS$="Y"THEN170ELSE410
420 DATA 0001073FFF3F0701,0000FF7F3E1E0C04,8060783F3E1C1810,2030383C3E3F3C30
430 DATA 10103838387C7CFE,040C1C3C7CFC3C0C,01061EFC7C381808,00FFFE7C78302000
440 DATA 80E0FCFFFC080000
450 DATA -4,0,-3,-1,-2,-2,-1,-3,0,-4,1,-3,2,-2,3,-1,4,0,3,1,2,2,1,3,0,4,-1,3,-2,2,-3,1
460 DATA 90,10,80,60,105,60,108,45,123,45,126,30,111,30,112,25,127,25,130,10,90
470 DATA 10,0,0,140,10,136,30,146,30,140,60,170,60,180,10,140,10,0,0,112,50,110
480 DATA 60,120,60,122,50,112,50,0,0,90,20,115,55,132,38,150,20
490 DATA 60,30,200,30,225,60,225,100,200,120,200,182,80,182,40,140,30,100,60,30
500 DATA 0,0,88,60,180,60,200,80,160,120,160,160,100,160,80,140,70,100,88,60,0
510 DATA 0,70,30,190,30,225,60,170,100,225,150,225,170,190,182,30,182,30,150,50
520 DATA 120,30,90,70,30,0,0,80,60,175,60,140,100,180,150,60,150,80,120,60,90
530 DATA 80,60,0,0,60,30,200,30,225,60,200,90,225,110,225,160,200,182,170,170
540 DATA 150,130,130,120,80,170,30,182,60,100,30,60,60,30,0,0,60,60,190,60,180
550 DATA 90,200,140,190,150,160,110,120,100,110,120,70,150,80,100,60,60,0,0

```





## 変数の意味

### グラフィック座標

X、Y……マップ作成・表示用  
X(n)、Y(n)……マップスク  
ロールの座標増分

### その他の変数

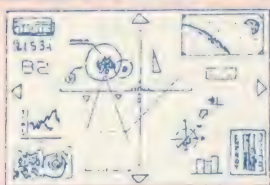
A\$……スプライトパターンデ  
ータ読みこみ  
B……数字キー入力用  
G……トリガー入力用  
I、J、K……ループ用  
I\$……キー入力用  
M、N……コースデータ読みこ

み コース表示用  
P……アルミナのいる地点のカ  
ラコード  
R……スピード  
S……スティック入力  
T……タイム  
TP……最高タイム  
V……周回チェック用  
W……周回数  
Z……アルミナの向き

## プログラム解説

10 初期設定、パレット設定  
20 スプライトパターン定義  
30 画面データ読みこみ  
40~100 タイトル表示

### プログラマからひとこと



たり、民間の宇宙船と交信して情報を集めてたり、コロニーでお金を  
はらって修理してもらったりするものです。どうぞよろしく。

●BY Micky

## だれかゲームに してください

いいアイデアを思いついたので、だ  
れかゲームにしてください。シュ  
ーティングとロールプレイングをたし  
て2で割ったようなもので、敵機を  
破壊して残がいのなかから、金め  
のものをとり、兵器をパワーアップし

110 コース選択  
120~160 コース表示  
170 変数初期設定  
180~200 LAP等表示、アル  
ミナ表示  
210 スタート音  
220~230 枠線を描く  
240~270 アルミナ移動表示処  
理(スティック入力)  
280 コース表示  
290~300 コースアウト、オイ  
ル接触判定  
310~320 1周したかどうかの

判定  
330~360 障害物接触判定、処  
理、浮上処理  
370~410 ゴールイン処理  
420~440 アルミナのスプライ  
トパターンデータ(行20で読み  
こみ)  
450 画面データ(行30で読みこ  
み)  
460~480 タイトルデータ(行  
50で読みこみ)  
490~550 コースデータ(行120  
で読みこみ)

## プログラム確認用データ

使い方は55ページ  
を見てください

10>13	20>71	30>192	40>233
50>106	60>24	70>146	80>122
90>225	100>167	110>36	120>157
130>64	140>251	150>86	160>54
170>74	180>131	190>178	200>169
210>101	220>242	230>205	240>226
250>98	260>200	270>246	280>94
290>91	300>116	310>113	320>2
330>35	340>8	350>212	360>173
370>99	380>38	390>16	400>85
410>234	420>25	430>143	440>253
450>208	460>134	470>198	480>105
490>34	500>252	510>191	520>102
530>236	540>188	550>237	

P.108より飛来

エルギーザの封印エディットステージの

# ゲーム百字軍

解法

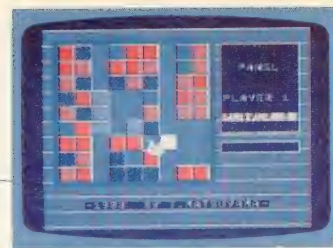
「DEFIANCE」の解  
法はじまりはじまり。  
まずは左にあるハン  
マーを取ってロックロ  
ールのすぐ左のフロアを崩す。  
ロックロールが下の溝に落  
ちるのを待つ。落ちたたん  
にロックロールに乗って溝の  
右側へ行き、カベの上から左  
にジャンプしてハンマーを取  
り、カベを崩して上へもどる。  
ツルハシを  
取ってハシゴ  
の上を渡る。  
取ったスコ  
ップで写真の  
位置を掘る。  
また上にもどってスコップを取り、写  
真の位置を掘る。ちなみに、ハシゴの上  
を掘ってハンマーを取ったときはハシゴ  
の左上のフロアでハンマーを捨てること。  
ハンマーを  
取って一方通  
行ドアの先の  
フロアを崩し、  
ストーン移動。  
ストーンを2つとも写真のように  
動かしてからハシゴを登って上へ。  
いちばん上の段へジャンプするとハン  
マーが取れる。ハンマーを取ったらすぐ  
に降り、右端へ飛び降りる。すぐ左にある  
フロアを崩し、右端へもどってジャン  
プ。これでハンマーが手に入る。新10倍  
を持っている人はここでいったんセーブ。

左に降りてフ  
ロアを崩し、ドリ  
ルを取る。ロッ  
クロールが消  
えるのを待つ  
て左下へ降りる。  
ロックロ  
ールが来る。  
2回目に向  
たとき掘る。  
スコップで左下隅の  
フロアを掘ってから右  
のハシゴを昇って写真  
の位置のフロアを掘る。  
ロックロールが落ちてきたら、  
ロックロールの上を通過して左側  
へ。ここでロックロールが溝に  
落ちるのを待ち、上へもどる。  
いちばん上の段でツルハシを  
取って、もういちど回転ドアを  
通って降り、写真のように掘る。  
ストーンのところへ行って、ス  
トーンのあいだに入って左側のス  
トーンを押す。  
ツルハシで掘った穴に  
ストーンを落とす。  
ちょっとまえて同じパ  
ターンでいちばん上へも  
どり、スコップを取って  
ロックロールのあとを追  
うようにしてハシゴの残  
骸のフロアを掘り、上へ。

ハンマーを取り左上隅  
のフロアを崩し、左へ抜  
けスコップを取って写真  
のように掘り、ロックロ  
ールで左側へ行ってツル  
ハシを取る。飛び降りる。  
ストーンのまわりのフロア  
を、右端、左、右の順に崩す。  
ストーン  
の上でジャン  
プしてソウル  
ストーンを取り、  
ストーンを右  
端まで押す。  
ストーンに  
乗ってツルハ  
シを取り、ハ  
シゴを消す。  
右端隅のフ  
ロアを掘って  
降りてロッ  
クロールを待つ。  
速攻ジャンプ。



# パネル IPANIEL



MSX2/2+ VRAM64K

BY T.MATSUYAMA 遊び方は44ページにあります

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN0:KEYOFF:WIDTH40:DE
FINTA-Z
20 LOCATE16,5:PRINT"P A N E L":LOCATE11,
18:PRINT"PUSH SPACE TO START"
30 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):D=15:GOSUB290:N
EXT
40 COLOR15,1,1:SCREEN5,2,1:OPEN"GRP:"AS#
1:DEFINTA-Z:DIMP(10,10),Q(10,10)
50 R=RND(-TIME):GOSUB320:PLAY"O5V15":DEF
USR=&H156:E(0)=3:E(1)=10
60 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:A=J*16:B=I*16:C=R
ND(1)*4+1:Q(J+1,I+1)=C:NEXTJ,I
70 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:A=J*16:B=I*16:P(J
+1,I+1)=Q(J+1,I+1):C=P(J+1,I+1):COPY(C*1
6,0)-(15+C*16,15),1TO(16+A,16+B),1:NEXTJ
,I
80 COPY(16,16)-(159,159),1TO(16,16),0:CO
PY(170,70)-(245,100),1TO(170,70),0
90 X=1:Y=1:G=81:M=0:L=1:FORI=0TO2:T(I)=0
:NEXT
100 FORI=0TO1:COPY(172,0)-(243,7),1TO(17
2,70+I*20),0,XOR:NEXT
110 IFG=0THEN240
120 S=STICK(0)ORSTICK(1):X=X-(S=3ANDX<9)
+(S=7ANDX>1):Y=Y+(Y>1ANDS=1)-(Y<9ANDS=5)
130 PUTSPRITE0,(X*16+4,Y*16+4),11,0
140 IFINKEY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THENGOSUB
300
150 IFSTRIG(0)=0ANDSTRIG(1)=0THEN120ELSE
IFP(X,Y)=0ORP(X,Y)>5THEN120
160 L=-(L=0):PLAY"F64":ONP(X,Y)GOSUB180,
190,200,210:GOTO100
170 FORI=1TO9:FORJ=1TO9:V=J:W=I:D=-(P(V,
W)=1):ONDGOSUB220:NEXTJ,I:RETURN
180 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:V=X-1+J*2:W=Y-1+
I*2:GOSUB220:NEXTJ,I:V=X:W=Y:GOSUB220:RE
TURN
190 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:V=X-1+J:W=Y-1+I:
GOSUB220:NEXTJ,I:RETURN
200 FORI=1TO9:V=I:W=Y:GOSUB220:NEXT:RETU
RN
210 FORI=1TO9:V=X:W=I:GOSUB220:NEXT:RETU
RN
220 IFP(V,W)>0THEN:FORK=0TO7:LINE(V*16+K
,W*16+K)-(V*16+15-K,W*16+15-K),2,B:NEXT:
G=G+(P(V,W)<5):P(V,W)=0:RETURN
230 IF(V<10ANDV>0)AND(W>0ANDW<10)THENFOR
K=0TO7:LINE(V*16+7-K,W*16+7-K)-(V*16+8+K
,W*16+8+K),E(L),B:NEXT:COPY(96+L*16,0)-(
111+L*16,15),1TO(V*16,W*16),0:P(V,W)=6+L
:RETURNELSERETURN
240 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:A=P(J+1,I+1):B=-
(A=6)-(A=7)*2:T(B)=T(B)+1:NEXTJ,I
250 IFT(1)>T(2)THENQ$="1"ELSEQ$="2"
260 D=2:M$="PLAYER "+Q$+" WIN":IFT(1)=T(
2)THENM$="-D R A W-":D=0

```

```

270 GX=40:GY=80:GOSUB420:PUTSPRITE0,(0,0
),0,0
280 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)OR-STRIG(1):GOS
UB290:NEXT:COLOR=NEW:GOTO60
290 A=RND(1)*7:B=RND(1)*7:C=RND(1)*7:COL
OR=(D,A,B,C):RETURN
300 :PLAY"B16G16":GX=172:GY=122:M$="-"+H
$(P(X,Y))+"-":GOSUB420:F=USR(0)
310 FORI=0TO1:I=STICK(0)ORSTICK(1):NEXT:
LINE(171,121)-(244,130),1,BF:RETURN
320 D$="700078003C003C181E6E0F773FB877FF
F7FFF3FFFFFFFFFFFFF7FFF3FFF1FFE07F8"
330 A$="":B$="":FORJ=1TO64STEP4:A$=A$+CH
R$(VAL("&H"+MID$(D$,J,2))):B$=B$+CHR$(V
AL("&H"+MID$(D$,J+2,2))):NEXT:SPRITE$(0)
=A$+B$:SETPAGE0,1:PAINT(0,0),15
340 FORI=1TO7:A=I*16:C=VAL("&H"+MID$("7d
8523a",I,1)):LINE(A,1)-(14+A,15),1,B:LIN
E(1+A,1)-(14+A,14),C,BF:NEXT
350 LINE(172,0)-(243,7),14,BF:LINE(0,182
)-(255,189),0,BF:FORI=0TO32:LINE(I*8,182
)-(I*8+2,189),7,BF:NEXT
360 SETPAGE0,0:COLOR15,1,1:FORI=0TO15:CO
PY(80,0)-(95,15),1TO(I*16,0),0:NEXT
370 FORI=1TO13:COPY(0,0)-(255,15),0TO(0,
I*16),0:NEXT
380 LINE(170,16)-(245,110),1,BF:LINE(170
,16)-(245,110),15,B:LINE(170,120)-(245,1
31),1,BF:LINE(170,120)-(245,131),15,B
390 FORI=0TO5:LINE(15-I,15-I)-(160+I,160
+I),12,B:NEXT
400 FORI=0TO3:READGX,GY,M$:GOSUB420:NEXT
:COPY(170,70)-(245,100),0TO(170,70),1:CO
PY(172,0)-(243,7),1TO(172,90),1,XOR
410 FORI=0TO7:READH$(I):NEXT:RETURN
420 SETPAGE0,1:LINE(0,190)-(255,211),1,B
F:LM=LEN(M$):FORII=0TO1:PSET(0,190+II*8)
,1:PRINT#1,M$:NEXT
430 COPY(0,198)-(255,205),1TO(1,190),1,0
R:COPY(0,182)-(255,189),1TO(0,190),1,TAN
D:COPY(0,190)-(LM*8-1,197)TO(GX,GY),0:SE
TPAGE0,0:RETURN
440 DATA 188,38,PANEL,40,182,-1988 BY T
.MATSUYAMA-,173,70,PLAYER 1,173,90,PLAYE
R 2
450 DATA ないよっ!! ,ななめ 4つ ,まわり 8つ ,よこせんふ
,たてせんふ ,ふれいやあ1 ,ふれいやあ2

```





## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……指座標⇒それぞれ×16+4、×16+4して表示

### その他の変数

A、B、C……汎用(COPY先の指定、カラーパレット用)  
A\$, B\$, C\$……スプライトパターン作成用  
D……カラーコード指定用  
E(n)……LINE文の色指定用  
F……USR関数呼び出し用  
G……効力パネルの残り数  
H\$(n)……ヘルプ用文字列設定  
I、II、J、K……ループ用  
L……プレイヤー番号  
LM……表示する文字列ごとの文字数  
M\$……表示文字列指定用  
P(n, m)……盤面状態のための配列変数  
Q(n, m)……盤面表示用

Q\$……ゲーム結果表示のための文字列  
R……乱数初期化用  
S……スティック入力用  
T(n)……プレイヤーパネル数  
V、W……パネルごとの効力のきく範囲設定用

## プログラム解説

10 初期設定  
20~30 タイトル表示  
40~90 画面作成  
100 プレイヤーの順番表示  
110 ゲームオーバー判定  
120~140 指カーソル移動  
150 ヘルプ判定  
160 パネルの違いによって各サブルーチンへ飛ぶ  
170 パネル消去処理  
180~210 各パネルの処理

220~230 効力が有効な場所にあるかの判定処理  
240~260 勝利判定処理  
290 カラーパレット変更サブ  
300~310 ヘルプメッセージ表示  
320 スプライトパターンデータ(行330で読みこみ)  
330 スプライトパターン定義  
340 パネル作成  
350 プレイヤーの順番表示  
360~390 画面作成  
400 タイトル表示  
410 メッセージデータ読みこみ  
420~430 太文字処理  
440 タイトルデータ(行400で読みこみ)  
450 メッセージデータ(行410で読みこみ)

## プログラマからひとこと

### 逆転の発想からきたものです



このゲームを作ることに  
なったきっかけは、この  
タイプのゲームは盤上に  
コマを置いていって埋め  
つくしたら終わるという  
のが普通ですが、ぼくは、  
ひねくれ者なので盤上か  
ら取っていったなくなっ  
たら終わりにしてしまお  
うと思ったからです。つ  
まり、逆転の発想からき  
たものです。

●BYT.MATSUYAMA

## プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>157	20>134	30>53	40>63	250>194	260>87	270>213	280>28
50>122	60>139	70>154	80>10	290>88	300>174	310>11	320>98
90>58	100>213	110>10	120>139	330>89	340>251	350>146	360>186
130>86	140>235	150>87	160>151	370>75	380>101	390>211	400>124
170>255	180>226	190>53	200>182	410>201	420>210	430>120	440>136
210>113	220>197	230>185	240>113	450>201			

# おせんたくパンブネコ

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 高村英一

遊び方は47ページにあります



```

10 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH3
2:DEFINT A-Z:DEFENV(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*3
2):R=RND(-TIME):EN=10
20 FORI=0TO31:READA$:VPOKE14336+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:RE
ADA$:VPOKEA*8+J,VAL("&h"+A$):NEXTJ,I
30 VPOKE8204,116:VPOKE8206,145:GOSUB400
40 FORI=0TO19:LOCATE2,21-I:PRINTSPC(28):
NEXT:LOCATE2,2:PRINTSTRING$(28,114)
50 FORI=0TO3:READB$,A:FORJ=1TOA:A=RND(1)
*26+3:B=RND(1)*16+5:IFFNV(A,B)=32THENLOC
ATEA,B:PRINTB$:NEXTJ,IELSEJ=J-1:NEXTJ,I
60 X=2:Y=3:XX=0:YY=0:P=0:V(0)=2:W(0)=21:
X(0)=2:Y(0)=21:VV(0)=1:WW(0)=-1:V(1)=29:
W(1)=21:X(1)=29:Y(1)=21:VV(1)=-1:WW(1)=-
1:C$="abrhijkpq"
70 GOSUB430:GOSUB370:LOCATE2,21:PRINT"j"
:LOCATE29,21:PRINT"j"
80 PUTSPRITE0,(16,23),10,0:PLAY"S9M40000
5L8CGE4DAF4G4G4G4O6V15L32","V1203L2CDC4G
4E4":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT

```

```

90 '      メイン ルーチン
100 ONSTICK(0)+1GOSUB290,300,310,310,310
,320,330,330,330
110 ONINSTR(C$,CHR$(FNV(X+XX,Y+YY)))GOSU
B190,190,190,200,210,190,230,260,270:X=X
+XX:Y=Y+YY:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),,P
120 ON-(STRIG(0))GOSUB360
130 FORI=0TO1:IFFNV(V(I)+VV(I),W(I))=32T
HENV=VV(I)ELSEVV(I)=-VV(I):V=0
140 IFFNV(V(I)+V,W(I)+WW(I))=32THENW=WW(
I)ELSEWW(I)=-WW(I):W=0
150 LOCATEV(I)+V,W(I)+W:PRINT"j";
160 IFV<>0ORW<>0THENLOCATEV(I),W(I):PRIN
T" "
170 V(I)=V(I)+V:W(I)=W(I)+W:IFX<>V(I)ORY
<>W(I)THENNEXT:GOTO100ELSEPLAY"02G06":GO
SUB390:NEXT:GOTO100
180 '      しょうとつ しょうり
190 XX=0:YY=0:RETURN
200 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:IFB=30RFNV(A,B)<>3
2THEN190ELSELOCATEA,B:PRINT"h":GOTO350

```



```

210 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:C=FNV(A,B):IFC<>32
ORB=3ANDXXTHEN190ELSELOCATEA,B:PRINT"i":
GOSUB350:IFB<>3THENRETURN
220 PLAY"DA":SC=SC+10:K=K+1:GOSUB430:IFK
=28THENRETURN380ELSERETURN
230 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:C=FNV(A,B):IFB=30R
C=97THEN190ELSELOCATEA,B
240 IFC=32THENPRINT"k":GOTO350ELSEIFC<>1
06THENPRINT":PLAY"B":GOTO350
250 FORI=0TO1:IFV(I)=AANDW(I)=BTHENPRINT
" ":PLAY"BGA":V(I)=X(I):W(I)=Y(I):GOSUB3
50:SC=SC+100:GOTO430ELSENEXT:RETURN
260 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:C=FNV(A,B):IFC=104
THENLOCATEX+XX,Y+YY:PRINT"i":PLAY"AE":GO
TO190ELSEIFB=30RC<>32THEN190ELSELOCATEA,
B:PRINT"p":GOTO350
270 EN=EN+1:PLAY"E":GOSUB350:GOTO370
280 '            いとぅりょう セット
290 XX= 0:YY= 0:P=P:RETURN
300 XX= 0:YY=-1:P=3:RETURN
310 XX= 1:YY= 0:P=1:RETURN
320 XX= 0:YY= 1:P=0:RETURN
330 XX=-1:YY= 0:P=2:RETURN
340 '            サフルーチン
350 LOCATEX+XX,Y+YY:PRINT" ":RETURN
360 A=(P=2)-(P=1):B=(P=3)-(P=0):IFFNV(X+
A,Y+B)=32THENPLAY"CG":LOCATEX+A,Y+B:PRIN
T"q":GOTO390ELSERETURN
370 LOCATE2,23:PRINTLEFT$(STRING$(EN,113
)+",",20):;:RETURN

```

```

380 LOCATE9,11:PRINT"ウーロンちゃ き あけよう":RES
TORE580:K=0:EN=EN+2:PLAY"S9L805GEDAGEEDC
D","V1203L4C.D.ED":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):
NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):GOSUB420:GOTO400
390 EN=EN-1:GOSUB370:IFEN>0THENRETURNELS
ELOCATE11,12:PRINT"GAME OVER":PLAY"S905L
8R8CDEFG4G4GFEDCEC","03V12R8L2CEGL8FEC":
FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RUN
400 GOSUB420:LOCATE10,10:PRINT"おせんたく ハン
7°ネコ":FORH=0TO1:FORI=1TO17:LOCATE10,19
410 FORJ=0TO50:IFSTRIG(0)THENRETURNELSEN
EXT:PRINTMID$("PUSH SPACE KEY!! PUSH SPA
CE K",I,13):H=0:NEXTI:H
420 FORI=1TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(30
,97):NEXT:RETURN
430 LOCATE10,0:PRINT"SCORE:":SC:RETURN
440 '            データ
450 DATA 24,7E,DB,FF,66,FF,7E,66
460 DATA 24,7E,ED,FF,72,FF,7E,72
470 DATA 24,7E,B7,FF,4E,FF,7E,4E
480 DATA 24,7E,FF,FF,7E,FF,7E,66
490 DATA 97,7E,BC,C4,C4,C4,FC,82,00
500 DATA 98,7E,BC,C4,C4,C4,FC,82,00
510 DATA 104,3E,3A,46,F6,F6,F6,F4,F0
520 DATA 105,EE,FE,FE,7C,7C,7C,7C,00
530 DATA 106,7E,DB,BD,E7,C3,42,5A,66
540 DATA 107,3C,42,81,81,81,81,42,3C
550 DATA 112,EE,FE,FE,7C,7C,7C,7C,00
560 DATA 113,3C,42,7E,6E,42,5A,76,3C
570 DATA 114,00,00,00,00,00,00,FF,44,44
580 DATA b,15,h,10,k,5,p,35

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……パンブネコの座標  
それぞれ×8、×8-1して表  
示

XX、YY……パンブネコの座  
標増分

### テキスト座標

A、B……洗濯機、シャツ、ブ  
ラックホールの表示用座標

V(n)、W(n)……しゃれこ  
うべの座標

V、W……しゃれこ  
うべの座標増分

VV(n)、WW(n)……しゃれ  
こ  
うべの座標増分保存用

### その他の変数

AS、BS……パターンデータ、  
面データ読みこみ用

C……キャラクタの移動判定用

CS……パンブネコ移動判定用

EN……ウーロン茶の数

FNV……キャラクタの移動先  
にあるキャラクタコードを調べ

る(ユーザー定義関数)

I、J……ループ用

K……洗濯物を干した数

P……パンブネコのパターン

R……乱数初期化用

SC……スコア

## プログラム解説

10~30 初期設定

40~80 ゲーム画面作成

90 REM文

100~110 パンブネコ判定移動  
処理

120 ウーロン茶表示判定

130~160 しゃれこ  
うべ移動表  
示

170 パンブネコとしゃれこ  
うべの衝突判定

180 REM文

190 壁などでパンブネコの移

動ができない

200 洗濯機の移動処理

210 洗ったシャツの移動処理

220 シャツを干したときの処  
理

230~240 ブラックホール移動

250 ブラックホールをしゃれ  
こ  
うべにぶつけたときの処理

260 汚れたシャツの移動処理

270 ウーロン茶を取ったか

280~330 パンブネコ移動サブ

340 REM文

350 キャラクタ消去

360~370 ウーロン茶表示

380 ステージクリア処理

390 ゲームオーバー処理

400~420 タイトル画面表示

430 スコア表示

440 REM文

450~570 スプライト、キャラ

クタパターンデータ(行20で読  
みこみ)

580 面データ(行50で読みこ  
み)

## プログラマーからひとこと



母上に大ウケ

このゲームが採用されて、と  
てもうれしいです。このゲー  
ムは、母上(ほとんどゲームを  
やったことがない)に大ウケ  
で、2時間ほどA1Fを占領  
されました。

●BY 高村英一

## プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

100>59	200>41	300>132	400>212	500>234	600>215	700>76	800>216
500>115	600>190	700>247	800>12	370>236	500>189	300>241	400>126
900>233	1000>138	1100>249	1200>190	4100>61	4200>53	4300>139	4400>104
1300>67	1400>223	1500>52	1600>187	4500>166	4600>166	4700>159	4800>225
1700>236	1800>90	1900>117	2000>198	4900>54	5000>63	5100>199	5200>44
2100>24	2200>134	2300>95	2400>248	5300>47	5400>55	5500>25	5600>123
2500>50	2600>136	2700>58	2800>246	5700>25	5800>135		
2900>142	3000>114	3100>89	3200>85				



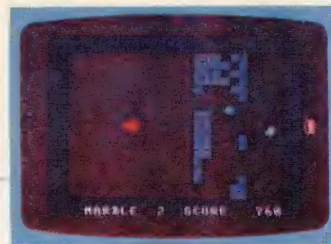


# マーブルマン

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 中井光

遊び方は52ページにあります



マーブルマン

```

10 ' ..... SYOKIKA .....
20 SCREEN1,2,0:CLS:KEYOFF:WIDTH32:COLOR1
5,1,1:DEFINT A-Z:LOCATE9,12:PRINT"WAIT A
MOMENT.":GOSUB 1120
30 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
40 ONSPRITEGOSUB600:GOSUB640
50 VDP(1)=VDP(1)AND254
60 ' ..... HENSU .....
70 R=4:EX=26:EF=0:D=3:SC=0:NO=0:YY=0:EP=
300:ST=0
80 ' ..... GAMEN .....
90 RESTORE920:LOCATE2,21:PRINTUSING"xxxx
MARBLE ##xxSCORE#####xx";D-1;SC
100 PUTSPRITE0,(0,208)
110 ST=ST+1:IFST=15THEN:GOTO720
120 FORI=0TO20:LOCATE2,I:PRINT"xxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx":NEXT
130 LOCATE10,10:PRINT"STAGE ";ST
140 ' ..... SOUND .....
150 PLAY"T255V15AG2A2G2EGAFG1"
160 IFPLAY(1)<>0THEN160
170 SOUND10,16:SOUND11,40:SOUND12,30:SOU
ND1,1:SOUND9,16:SOUND7,56
180 I=1:J=0
190 READA$:K=LEN(A$):FORL=1TOK:B=VAL("&H
"+(MID$(A$,L,1)))
200 IFB>6THENB=B-7:S=1:GOTO240
210 L=L+1:S=VAL("&H"+(MID$(A$,L,1))):GOT
O240
220 IFJ>11THENI=I+1:J=0
230 NEXT:GOTO350
240 FORW=1TOS:J=J+1
250 ON B+1 GOSUB 270,280,290,300,310,320
,330
260 NEXT:GOTO 220
270 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" ":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT" ":RETURN
280 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" `b":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT"ac":NO=NO+4:RETURN
290 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"hj":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT"ik":RETURN
300 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"pp":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT"pp":RETURN
310 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" x":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT" x":RETURN
320 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"♥":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT"♥":RETURN
330 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"い":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT"い":RETURN
340 ' ..... MAIN .....
350 X=32:Y=80:EX=26:SPRITEON:SOUND8,11:Y
Y=0
360 T=STICK(0):YY=YY+(T=1)*2+1:X=X+R:IFA
BS(YY)>60THENYY=60*SGN(YY)
370 PUTSPRITE0,(X-4,Y-4),7,6
380 P=FNP(X*8,Y*8):IFP<>32THENGOSUB480
390 Y=Y+YY:IFY<8THENY=160

```

```

400 IFY>160THENY=8
410 SOUND0,Y
420 ' ..... ENEMY .....
430 IFEF=0THENEY=1:EY=Y*8
440 PUTSPRITE2,(235,EY*8),9,8
450 PUTSPRITE1,(EX*8+18,EY*8),6,7:EX=EX-
1:IFEY=0THENEY=0:EX=26
460 GOTO 360
470 ' ..... HANTEI 1 .....
480 SPRITEOFF:Q=P/8-11:ON Q GOSUB 490,50
0,510,520,530,540:SPRITEON:RETURN
490 NO=NO-1:LOCATEX*8,Y*8:PRINT" ":SC=SC
+2:GOSUB550:SOUND13,0:SOUND4,70:GOSUB580
:IFNO=0THENRETURN100:ELSE RETURN
500 LOCATEX*8,Y*8:PRINT" ":SC=SC+1:GOSUB
550:SOUND13,0:SOUND4,59:GOSUB580:RETURN
510 LOCATEX*8,Y*8:PRINT" ":SC=SC+5:GOSUB
550:SOUND13,0:SOUND4,255:GOSUB580:RETURN
520 GOSUB580:SOUND13,0:SOUND4,Y:RETURN
530 LOCATEX*8+(P=129),Y*8:PRINT" ":LOCA
TEX*8+(P=129)-R/4*(FNP(X*8+R/4+((P=128)*
(R>0)OR(P=129)*(R<0)))*(R/4),Y*8)=32),Y*8
:PRINT"♥":GOSUB580:SOUND13,0:SOUND4,Y:R
ETURN
540 YY=-YY+SGN(YY):SOUND13,0:SOUND4,Y:LO
CATEX*8,Y*8:PRINT"p":RETURN
550 LOCATE22,21:PRINTUSING"####":SC:IFS
C>=EPTHENEP=EP+500:VPOKE&H2004,5:LOCATE1
3,21:PRINTUSING"##":D:D=D+1:VPOKE&H2004,
0:RETURN
560 RETURN
570 ' ..... KAESHI .....
580 R=-R:RETURN
590 ' ..... DEAD .....
600 SPRITEOFF:D=D-1:SOUND7,5:SOUND6,5:SO
UND9,16:PUTSPRITE0,(0,208)
610 SOUND13,0:FORI=0TO800:NEXT:PUTSPRITE
0,(0,208)
620 SOUND12,30:SOUND7,56:IFDTHENLOCATE13
,21:PRINTUSING"##":D-1:RETURN350ELSELOCA
TE11,12:PRINT"GAME OVER":SOUND7,63:FORI=
0TO7:I=STICK(0):NEXT:SOUND7,56:RETURN40
630 ' ..... TITLE .....
640 CLS:VDP(1)=VDP(1)OR1:SOUND8,0
650 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(55+I*32,43),8,
I:NEXT
660 FORI=4TO5:PUTSPRITEI,(5+I*32,89),5,I
:NEXT
670 LOCATE8,10:PRINT"GLITTER PRESENTS"
680 LOCATE10,20:PRINT"MCMLXXXIII"
690 IFSTRIG(0)<>-1THEN650
700 FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN
710 ' ..... END .....
720 PUTSPRITE1,(0,208)
730 FORI=15TO1STEP-1:VPOKE&H200F,I*16:FO
RJ=0TOI*10:SOUND0,J:NEXT:NEXT

```



当選者  
発表

●12月号ソフトプレゼント当選者④ 『死闘戦線2』=〈神奈川県〉佐々木裕二〈大阪府〉日笠寛文〈岡山県〉新庄将之〈長崎県〉谷口嘉康 『幽霊君』=〈茨城県〉  
藤原利巳〈神奈川県〉中野寛之〈兵庫県〉大賀孝〈鳥取県〉下垣光春 『暗黒神話』=〈新潟県〉会田邦弘〈愛知県〉黒川寛史〈大阪府〉赤松健成〈香川県〉横山栄司

71

打ちこまなくても遊べます。定価4,800円 問い合わせ  
03-4311-627

次ページへ続く



```

740 CLS:VPOKE&H200F,&H41:SOUND8,0
750 X=78:Y=-61:Z=193:FORI=0TO4:READA:CC(
I)=A:NEXT
760 FORI=0TO3
770 FORL=1TO18:GOSUB900:NEXT
780 PUTSPRITE0,(X,100),7,9
790 READXP,YP,AS,B$
800 FORJ=3TO0STEP-1:FORK=0TO3:VPOKE&H200
8+K,CC(J)*16:NEXT
810 LOCATEXP,YP:PRINTA$:LOCATEXP,YP+1:PR
INTB$:NEXT
820 FORW=0TO3000:NEXT:FORJ=0TO3:FORK=0TO
3:VPOKE&H2008+K,CC(J)*16:NEXT:NEXT:CLS:N
EXT
830 FORK=0TO3:VPOKE&H2008+K,240:NEXT
840 FORI=0TO100:GOSUB900:NEXT
850 LOCATE10,10:PRINTUSING"SCORE ####0
";SC
860 VDP(1)=VDP(1)OR1:FORL=0TO103
870 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(55+I*32,Y),10,
I:NEXT
880 FORI=4TO5:PUTSPRITEI,(5+I*32,Z),11,I
:NEXT
890 Y=Y+1:Z=Z-1:NEXT:RETURN40
900 C=(C+1)MOD2:PUTSPRITE0,(X,100),7,10+
C:FORW=0TO90:NEXT:X=X+1:RETURN
910 ' ***** MAP DATA *****
920 DATA 0C0C0C0C098020C0C0C0C
930 DATA 0723020723020723020723020723780
72302072302072302072302
940 DATA 0624020624020624020624020732028
062402062402062402062402
950 DATA 05B0605B0605B0602B02B02B0302B02
B02B0302B02B02B0302B05B98902B05B98987B05
B989
960 DATA 029A02C7C03029A02C7C03029A02C7C
028029A02C7C03029A02C7C03029A02C7C03029A
02C7C028029A02C7C03029A02C7C03
970 DATA 0B86C09902099020997809902099026
C0B8
980 DATA 0480682454642454642454642454642
45464245464245464806804
990 DATA 07C03805C22C0306C95407526307A03
807526306C95405C22C0307C038
1000 DATA 04C03C0303570204C03C0306C05035
70206C0503570203C15C02035702
1010 DATA 04C0704B9B3504B9B3504B9B3504B9
B3504B9B3504B9B3504B9B3504B8B35
1020 DATA B9BA28442844284428BA4227844284
42874328427B28
1030 DATA 04B02CB80204B02420304B02420304
B02420304B02CB80304B02420304B02420304C02B
0404B024203
1040 DATA 06C0503BCDC3503BCDC2503BCDC350
3BCDC2503BC8C3503BCDC2503BCDC3503BCDC25
1050 DATA 7B7B7B7B9B024B94B94B94B94B94B9
4B9B7B7B7B7B8B8
1060 DATA 15,7,5,4,1
1070 DATA 9,7,ALL,CLEAR
1080 DATA 6,12,THIS GAME,IS OVER
1090 DATA 16,14,THE,END
1100 DATA 12,12,"BYE"," BYE"
1110 ' ***** FONT *****

```

```

1120 RESTORE1190:VPOKE&H200C,&H31:VPOKE&
H200D,&H74:VPOKE&H200E,&HB1:VPOKE&H200F,
&H41:VPOKE&H2011,&H91
1130 FORI=384TO728:P=VPEEK(I):VPOKEI,POR
P/2:NEXT
1140 READA:IFA=256THEN1160
1150 FORI=0TO31:READA$:VPOKEA*8+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:GOTO 1140
1160 FORI=0TO3:READA:FORJ=0TO7:READA$:VP
OKEA*8+J,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
1170 ' ***** SPRITE *****
1180 RESTORE1250:FORI=0TO11:B$="":FORJ=0
TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEX
T:SPRITE$(I)=B$:NEXT:RETURN
1190 DATA 96,0,1,3,3,7,7,F,F,1F,1F,3F,3F
,7F,7F,FF,FF,C0,40,A0,A0,D0,D0,E8,E8,F4,
F4,FA,FA,FD,FD,FE,FE
1200 DATA 104,0,77,54,57,50,57,54,54,54,
54,77,0,7F,40,7F,0,0,FE,2,FE,0,EE,2A,2A,
2A,2A,EA,A,EA,2A,EE,0
1210 DATA 136,7B,F6,EC,CA,B4,6A,D4,FF,81
,FF,7F,BF,CF,EF,F7,7B,DE,EF,B7,93,8D,86,
83,81,FF,2B,56,2D,53,37,6F,DE
1220 DATA 256
1230 DATA 112,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,0,120
,FE,86,8E,9E,BE,FE,FE,0,128,0,DF,BF,BF,B
F,A0,DF,0,129,0,FB,FD,F5,F5,5,FB,0
1240 ' ***** SPRITE DATA *****
1250 DATA 7,7,7,7,1F,3F,3F,77,77,F7,F7,E
7,E7,E7,E7,E,E,E,E,3E,7E,7E,FE,E0,CF,
D9,50,50,59,4F,60
1260 DATA 0,0,0,0,0,E,E,F,F,F,8E,8E,8E,C
E,6E,F,7,7,7,7,7,7,E7,F7,F7,E,7,7,7,7,7,
E
1270 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,F9,DD,8D,05,
8D,DD,F9,C0,C0,E0,E0,E0,C0,C0,C0,C0,CF,D
F,D8,DF,DF,D8,CF
1280 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,C0,40,40,
C0,0,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1290 DATA 0,1,3,7,7,E,C,1C,3C,38,78,78,7
0,F0,F0,F0,E1,E7,EF,FB,71,21,1,1,3,3,3,3
,1,0,0,0
1300 DATA 87,C7,CD,C9,C9,99,9B,9F,CE,C0,
C0,C0,80,0,0,0,0,9C,C7,CD,89,9B,13,B0,E0
,0,0,0,0,0,0,0
1310 DATA 7E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7E,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0
1320 DATA 0,0,0,3F,40,9F,BF,BF,B0,9F,40,
3F,0,0,0,0,0,0,20,D0,28,D4,D4,D4,54,D4,2
8,D0,20,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,F7,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,
F7,0,0
1340 DATA 1,1,1,0,3,7,F,F,7,3,2,2,2,2,2,
2,0,0,0,0,80,C0,E0,E0,C0,80,80,80,80,80,
80,80
1350 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,
0,80,80,80,00,80,C0,C0,C0,C0,C0,80,80,80
,80,80,80
1360 DATA 0,0,0,0,0,1,3,5,9,1,1,1,1,F,0,
0,0,80,80,80,0,80,C0,A0,90,80,80,80,40,2
0,20,20

```



## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……マールマンの座標  
⇒それぞれ-4、-4して表示  
R……マールマンのX座標増分  
YY……マールマンのY座標増分  
EX……ガンセキミサイルのX座標  
EY……ガンセキミサイル、ガンセキミサイルの砲台のY座標  
Z……エンディングデモ時のタイトルのY座標

### テキスト座標

XP、YP……エンディングデモ時の文字表示用座標

### その他の座標

A、A\$……データ読みこみ用  
B、S……ゲーム画面作成用  
B\$……文字表示用/スプライトパターン定義用  
C……スプライトの色  
CC(n)……キャラクタの色設定用  
D……マールマンの数  
EF……ガンセキミサイル表示フラグ(1=表示中)  
EP……1UPに必要な基準スコア  
FNP(X、Y)……指定された座標上にあるキャラクタのキャラクタコード(ユーザー定義関数)  
I、J、L、W……ループ用  
K……ループ用/ゲーム画面作成用  
NO……破壊するゴンの数  
SC……スコア

ST……ステージ数

T……スティック入力用

P……マールマンの移動先のキャラクタのキャラクタコード

Q……マールマン移動判定用

## プログラム解説

10 REM文  
20 初期設定  
30 ユーザー定義関数定義  
40 スプライト衝突時の割りこ

み先指定※この行にある、「ON SPRITEGOSUB60  
0:」を消去すると、ガンセキミサイルにあたってもミスにならなくなる

50 スプライトサイズを通常サイズにする

60 REM文

70 変数初期設定

80 REM文

90~130 スコア等表示

140 REM文

150~160 ゲームスタート時の効果音

170 PSG設定

180~330 ゲーム画面表示

340 REM文

350 スタート時の変数初期設定

360 マールマン移動処理(スティック入力)

370 マールマン表示

380 マールマン移動先判定

390~400 天井、床判定処理

410 効果音

420 REM文

430~460 ガンセキミサイル、ガンセキミサイルの砲台移動表示判定処理

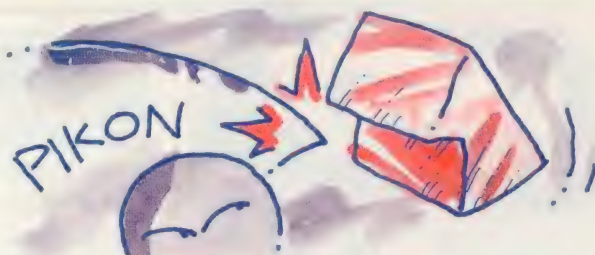
470 REM文

480 マールマンの移動先にあるブロックにより各サブルーチンへ飛ぶ

490~540 マールマンの移動先にブロックがあるときの処理サブルーチン

490 移動先にゴンがあるときの処理サブルーチン

500 移動先にブロック1があるときの処理サブルーチン



510 移動先にブロック2があるときの処理サブルーチン

520 移動先にブロック3があるときの処理サブルーチン

530 移動先にブロック4があるときの処理サブルーチン

540 移動先にブロック5があるときの処理サブルーチン

550~560 スコア表示、1UP判定処理サブルーチン

570 REM文

580 マールマンX座標方向反転処理サブルーチン

590 REM文

600~610 ミス処理

620 ゲームオーバー判定処理

630 REM文

640~700 タイトル画面表示

710~900 エンディングデモ

### プログラマーからひとこと



910 REM文

920~1050 ゲーム画面データ(行190で読みこみ)

1060~1100 エンディングデモ用データ(行790で読みこみ)

1110 REM文

1120 キャラクタの色設定

1130 太文字処理

1140~1160 キャラクタパターン定義

1170 REM文

1180 スプライトパターン定義

1190~1230 キャラクタパターンデータ(行1140、1150、1160で読みこみ)

1240 REM文

1250~1360 スプライトパターンデータ(行1180で読みこみ)

## 愉快至極に

やって来ましたマールマン(大理人)。上を下への大きき。ところせましと飛びまわり、ゴンをゴンゴン打ち砕き、1面クリアといたします。はじめはわずか3人のマールマンの仲間たち。まずは、3000点。以降は5000点毎にて青い閃光(せんこう)がとどろいて、お仲間1人加わって愉快至極にごきます……。

●BY 中井光

## プログラム確認用データ

使い方は55ページをご覧ください

10> 2	20>137	30> 86	40>215	500>212	700> 52	710> 25	720> 18
50> 17	60>239	70>166	80>163	730>180	740>133	750>255	760> 6
90>207	100> 11	110>247	120>189	770>255	780>156	790>195	800>241
130> 40	140>164	150>211	160>195	810>207	820>172	830> 20	840>137
170>189	180> 0	190>171	200> 62	850>151	860> 99	870> 37	880> 22
210>110	220>172	230>105	240> 69	890> 19	900>123	910>139	920> 64
250> 53	260> 4	270>180	280> 88	930>225	940>211	950>142	960>123
290>101	300>196	310>188	320>151	970>209	980>124	990>190	1000>102
330> 5	340> 61	350> 22	360>109	1010>164	1020> 90	1030> 88	1040>164
370> 24	380>145	390>251	400> 36	1050> 20	1060> 32	1070> 57	1080>195
410> 54	420>211	430>166	440>162	1090>184	1100> 90	1110>175	1120> 99
450> 72	460> 24	470>132	480>128	1130>228	1140>249	1150>108	1160>146
490> 29	500>155	510> 79	520>124	1170>167	1180> 1	1190> 7	1200>216
530> 20	540>199	550>242	560>198	1210> 57	1220> 64	1230> 41	1240>230
570>128	580>250	590>284	600>171	1250>103	1260> 99	1270>215	1280> 62
610> 15	620>176	630>114	640> 57	1290>102	1300>204	1310>206	1320>137
650> 79	660>156	670> 50	680>104	1330>255	1340> 4	1350> 0	1360>243



MSX

# フサ オウ ン ド ム



## フォーラム塾長 よっちゃん 第2回

ゆりかご、乳母車、三輪車、  
スペース・マウンテン、自転  
車、電車、バス、地下鉄、J  
R、バイク、乗用車、モノレ  
ール、飛行機、ロケット、ヘ  
リコプター、あまり出歩か  
ない、つえがいる、霊柩車



## 規定部門：今月のお題「乗り物」

はいはい、今月のお題は「乗り物」です。これはなかなか作りやすかったようで、投稿も多くて選ぶのにちょっと迷ってしまいました。たしかに乗り物のノイズやちょっとした合図にもちいる信号音はPSGでもシミュレートしやすい音なのだが、採用にいたるためには、

●音がよくできている

●音のネーミングやギャグのセンスが秀逸である

という2つの条件のどちらかをクリアする必要があるのだ。

ちなみに、この中間的な形として、

●塾長の弱みをつく

というワザもある。まあ、これはほとんどが偶然のワザだろうが。

『SLのはかない一生』静岡・佐藤大輔

```
10 FORA=1TO7:PRINT"PUSH ANY K
EY"
20 A$=INPUT$(1):READA$:PRINTA
$
30 FORB=0TO13:READ DT:SOUND B
,DT
40 NEXTB:NEXTA:END
50 DATA ハッシャ
60 DATA 0,0,0,0,0,1,7,16,16,
16,100,100,0
70 DATA キレキ
80 DATA 84,0,52,1,151,0,0,56,
14,14,14,200,10,11
90 DATA キカンシャ PART1
100 DATA 0,0,0,0,255,15,16,3,
16,7,16,90,20,8
110 DATA キカンシト PART2
120 DATA 0,0,0,0,255,15,12,3,
16,7,16,90,8,8
130 DATA キカンシャ PART3
140 DATA 0,0,0,0,255,15,8,3,1
6,7,16,90,8,8
150 DATA フミキリ
160 DATA 100,0,110,0,180,0,0,
56,16,16,16,90,8,8
170 DATA BOMB!
180 DATA 0,0,0,0,0,21,247,1
6,0,0,100,60,0
```

静岡の佐藤大輔(M)の「SLのはかない一生」は、ストーリー(プログラムの構成)がうまいので採用した。プログラムは、たいへん単純で、音の名前とSOUND文のデータを順番にREAD文で読みこみ、キーを押すたびに7つの音が順番に出てくる仕組み。

1つ1つの音は作りやすいものばかりなのだが、順番にならべると、

1. SLの発車まへの蒸気音
2. 汽笛
3. ゆっくり走るSL
4. ちょっと加速
5. スピードが出てきた

6. 踏切

7. なぜか爆発ノ

というわけで、短いSLの一生が終わってしまう、悲しいプログラムなのだった。

ところで、こんにちSLはめったに目にすることができない。田舎の1両しか走っていないような単線でもディーゼル車になってしまった。そういえば、私が小学生のときに学校の社会見学で国鉄(これもJRになってしまったが)の駅を案内してもらった、というイベントがあって、クラス代表の私は蒸気機関車の蒸気がまに石炭をほうりこむ実習をしたぞ。蒸気機関車の運転席の横に、蒸気がまにコークス(上質の石炭)を投げこむスペースがある。後方のコークスをスコップでかきとり、足元のボタンを踏みこむと蒸気がまの扉がパカッと開くので、なかにコークスをほうりこむ。1か所に固まらないよう、まんべんなく蒸気がま内にコークスを配分していくのがむずかしい。旧式の水洗トイレのようなレバーをひっぱると汽笛が鳴るのだが、これがとんでもなく大きな音で耳がつぶれるんじゃないかと思うくらいだった。なんとなく偉くなったような気分でクラスの連中のところにもどるとみんなが私を避けている。なんのことはない、手足、服から顔まで汚れて真っ黒なのだった。やれやれ。

『第一次大戦・フォッカーDr.1のコックピット』東京・鈴木孝則

```
10 FORI=0TO160:SOUND8,12:SOUN
D8,32:SOUND4,5:SOUND6,31:SOUN
D9,15:SOUND9,1:NEXT
20 SOUND7,200:SOUND8,15:FORI=
0TO254:SOUND1,I:SOUND7,I:NEXT
:SOUND7,255
30 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8
,16:SOUND12,200:SOUND13,0
```

私が幼稚園のときに社会見学で日本陸軍を案内してもらって、クラス代表の私は紫電改を運転してアメリカのB29を攻撃……というのはもちろんウソだが、東京都の鈴木孝則(M)の作品はなかなかリアルなのだ。これまたドラマが感じられる。

ブーンと敵の戦闘機が近づいたところを(行10)、機銃掃射(行20)、敵機は爆発して空に散る(行30)というわけだ。

行20の機銃の音がポイントで、なぜこんな音になるかは、行20のNEXTのまえにFOR J=0 TO 100:NEXT:とウェイトルーチンを付け加えるとよくわか







## 論理演算子

### 孤独な演算子

論理演算子は孤独である。ロソリー演算子というシャレだが、しかし、まあ孤独である。+、-、\*、/などの算術演算子はふつうの数学とほとんど同じで親しみやすいし、<、>、=などの比較演算子も、真理値という不可思議なものは出てくるけれどもまだまだわかりやすい。同じ演算子仲間なのに、AND、OR、XORなどの「論理演算子」はいかにも特別な存在だ。

第一、演算子という名前がつくくせに体はアルファベットだ。ANDとかORとかいうので、英語の接続詞なのかと思っていると、いきなりXORなんかが出てきて事態はそうかんたんではないことを教えてくれる。

いざ使おうとして、いろんな数値で試してみるものの、なぜそうなるのかははじめはさっぱりわからない。たとえば、`PRINT 2AND6`としてみると、「2」が表示される。なぜ、「2と6」が、2なのか。謎は深まるばかりだ。

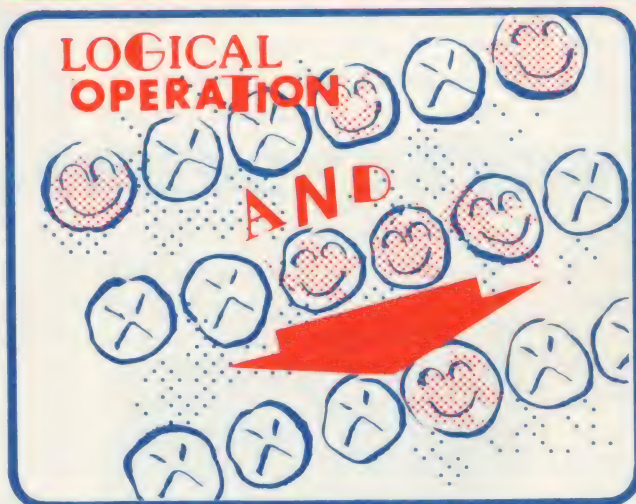
### 16桁の2進数に直して演算する

さて、ぐっすり眠れるように論理演算とはなにかということから話を始めよう。

論理演算とは、真理値の計算のことだ。真理値とは、真(ホント)か偽(ウソ)かの値で、通常、真に1、偽に0という数値が割りあてられる。論理演算では、この1と0しか相手にしていない。10進数が出てきてもいったん2進数(ただし、16桁の2進数)に直してから、1桁ごとに論理演算をしていく。この「1桁ごとに」という点が重要だ。ここが論理演算をわかりにくくしている元凶なのだ。

まともなBASICマニュアルでは、論理演算子を説明する部分で、「真理表」というものを掲載している。真理表と書いていなくても、それぞれの論理演算子の動きを1と0だけの数値で表(表になっていないことも

ちょっぴり孤独な影があって、いつも遠くを見るような目をしてる論理演算子ってすてき。



多い)にまとめたものがそれだ。たとえば、ANDの場合、

X	Y	X AND Y
1	0	0
1	1	1
0	1	0
0	0	0

というふうにとまとめている。この表で1 AND 0の結果が0、1 AND 1の結果が1、と、すべての場合をつくしてあって、それぞれの論理演算子の動きを完全に紹介しているのだ。

この真理表から、ほかの場合も推定できるようになる。たとえば、最初のほうであげたANDのわけのわからない例「2 AND 6」がなぜ2になるのかがかんたんに説明できる。

2を16桁の2進数に直すと、「0000000000000000010」、6を16桁の2進数に直

くる、

1 F(なんたら)AND(かんたら)THEN~

という式は、(なんたら)かつ(かんたら)が成り立つときにTHEN以下の命令を実行しなさいという意味になることもすぐにわかる。ORも同様の。この「すぐにわかること」と真理値との関係が、ちょっとわかりにくいのだ。

(なんたら)や(かんたら)にはふつう関係式が入る。関係式は真のとき1の値を持ち、偽のとき0の値を持つ(なぜ、1でなく-1なのかは12月号で説明した)。

-1は2進数にすると「1111111111111111」。つまり16桁ぜんぶ1。0はもちろん16桁ぜんぶ0。この2つをANDやORで演算すると、やっぱりぜんぶ1かぜんぶ0になる。関係式と論理演算子との組み合わせは、このように16桁ぜんぶ1(真)かぜんぶ0(偽)の世界でかたがつく、ものすごく単純な世界なのだ。

これを応用したのが、はじファン「4方向改造リスト」に出てくる「(S=7 AND X>1)」という部分だ。「S=7」、「X>1」という2つの関係式をANDで結ぶと、2つの式の真偽に応じて、この式全体が-1か0になる。この数値を座標計算にうまく利用しているわけだ。この方法は、ファンダム掲載のプログラムではほとんど公式的に使われている。

では、論理演算はこのくらいしか使い道がないのか、というとそんなことはない。ANDを使った「ビットマスク」という技と、ORやXORを使った「文字パターン定義」などは、いろんなところに顔を出している。

ビットマスクとはなにか、論理演算を使った文字パターン定義はどうやるのか、ANDやOR以外の論理演算はいったいなにものなのか、謎は謎を呼び、次号に続く。

すと「00000000000000000010」。これを各桁ごとにANDの真理表に従って結果を出すと、1桁目は0と0なので0、2桁目は1と1なので1、3桁目は0と1なので0、4桁目以降はぜんぶ0なのでぜんぶ0。したがって、結果は、「0000000000000000010」となる。つまり、10進数の2になるわけだ。

論理演算の仕組みはこんなにもかんたんである。あまりにもかんたんな仕組みなので、かえってピンとこないのだ。はやい話がこの機能をなんに使っているのか、よくわからない。

### 論理演算の使い方の1例

多少なりとも論理学を学校などで習っているなら、ANDが「かつ」、ORが「または」に相当することくらいは知っているだろう。IF文のなかでよく出て



第2回

そこそこ  
ミュージシャン編

## PLAY#ミュージック



第1回はドラマー編ということで、リズム音に焦点をあてて、リズム音用MMLでドンチャカプログラムしてみた。今回はそこそこミュージシャン編ということなので、FM音源をフルに使って音楽をプログラムしてみようというお話。

## MSX-MUSICの攻略法

音楽のプログラムが自由自在になるには、おおまかにいってつぎの4つのステップを攻略しなければならない。

(1)拡張BASIC(FMパックやMSX2+のFM音源をプログラムできるように作った命令のこと)の楽音用MMLを理解する

(2)譜面を読めるようにする

(3)音楽をプログラムする場合のテクニックを身につける

(4)リズム音との組み合わせのコツをつかむ

(1)はあたりまえですね。ふつうのBASICでPSGを扱う場合と重なるものと、拡張BAS

ICで新しく出てくるものがあるのだが、このさい区別せずにまとめて説明することにしよう。

(2)は、譜面をたよりにせずに直接プログラムする、という道もあるのだが、クラシックの曲を打ちこみたい、といった場合には必要だ。いやなに、譜面をMMLに置き換えるだけのことで、べつにおもしろくない。

(3)はMMLを文字変数に入れて使う、といったテクニック。

(4)はリズム音を用いる場合の基本的なアレンジについての説明だ。

では、(1)と(2)をまとめて説明することにしよう。

## 演奏プログラムのはじめの一歩

## ■CALL MUSIC

FM音源用のMMLで音を出すには、まずCALL MUSIC命令でFM音源をどのように使うかを決めなければなりません。音楽プログラムの最初には、かならずこの命令がくるわけだ。たとえば、CALL MUSIC(1, 0, 1, 1, 1)

身はなにかというと、最初の1はリズム音を使うかどうか。1で使用可、0だと使えない。そのつぎの0は機能なし。MSX-AUDIOのなごりだろう。このあとに1がならんでいるのはFM音源のチャンネル数で(チャンネル数ぶん違う音を出せる)、使うチャンネルの数だけ1をならべる。リズム音を使う場合は6チャンネルまで、使わな

## 図B●PLAY#文の使い方

0でPSG、2か3で、CALL MUSIC命令で設定したチャンネル数だけ楽音のMMLをならべられる

PLAY#2,"MML1",....."MMLn","リズム音用MML",  
"PSG用MML1","PSG用MML2","PSG用MML3"

リズム音を使っているときは楽音のあとにならべる  
さらに3チャンネルぶんPSGのMMLをならべることができる

い場合は9チャンネルまで使える(図A参照)。リズム音を使わずに楽音だけ9チャンネル使う、というときは、CALL MUSIC(0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1)となる。

## ■PLAY#

CALL MUSIC命令でチャンネル数を設定したら、つぎにPLAY文で実際の演奏をさせるのだが、FM音源を使う場合は図Bのような形にする。いちばん重要なのは「#2」という

ところ。これを省略したり「#0」としてしまうと、FM音源は使用されずにPSGだけが鳴る。#2のあとは、FM音源の各チャンネルのMMLを順番にならべていく。CALL MUSIC命令で設定したチャンネルの数だけMMLをならべ(省略する場合は、""をはさむ)、そのあとにリズム音用のMMLを置く。さらにこのあとに、PSG用のMMLを3チャンネルぶん付け加え、最大12音を同時に鳴らすことも可能だが、まあここまでやる人はすくないでしょう。

## 拡張BASICのMML

ではMMLの説明に移ろう。実際にプログラムを打ちこんで音を出しながら読み進めるとわかりやすい。

まず、LIST 1.行10でチャンネル設定、行20のPLAY#文で

音を出している。「@(数字)」は音色の設定用で、LIST 2のように0から63まで番号順に音を出してみると(P82の音色データ一覧表と見比べてみよう)どんな音が入っているのかわかる。ちなみに「@」のあとの「=1:」は、(数字)を変数の内容で設定する使い方だ。「CDEF GAB」という音名(音の高さ)は、図Cのように楽譜と対応し

## 図A●CALL MUSIC命令の使い方

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1,1)

リズム音を使うときは1、使わないときは0

意味がないけどかならず置く

FM音源のチャンネル数ぶん1を置く。リズム音を使うときは6、使わないときは9個まで置ける



### LIST 1 ●ドレミファソラシ

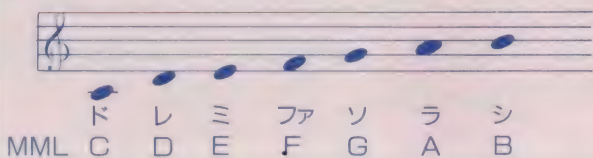
```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1CDEFGAB"
```

### LIST 2 ●とりあえず音色を聞こう

```
10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 63:PRINT I:PLAY #2,"@=I;CD
EFGAB":NEXT
```

※行10の最後にある「CALL BGM(0)」というのは、PLAY #文の実行が終わるまでつぎの命令を実行しないようにする命令だ。

### 図C ●音符とMMLの音名



ている。

LIST 3は音量設定のコマンド「V」の値を0~15まで変化させながら演奏させている。だんだん音が大きくなります。

LIST 4は音の長さを設定する「L」コマンドの説明用。図Dのように絵にするとわかりやすい。ちなみに、音の長さを設定するには、Lのほかに、音名のあとに直接(数字)を付けるやり方もある。「C8」とか「C16」と書かれているのがそれ。Lの指定がそれ以降の音すべてにかかるのに対し、(数字)による指定は直前の音にだけ有効(図E参照)だ。音の長さの部分的な変更(数字)、全体的な指定はLを使うと便利。

つぎのLIST 5は音の長さの割合を決める「Q」コマンド。音を区切って演奏するスタッカートなどの表現に使う。

LIST 6は休符(R)、符点(ピリオド)、タイ(&)、連符({}(数字))の説明用。

休符は初期値が「R4」で、これ以外の長さはRのあとに(数字)を置いて指定する。(数字)と長さの関係はLと同じ。

符点は音符や休符の長さを1.5倍にする。

タイは前後の音をつなぐコマンド。「A1&A1&A1&A1」というように、1小節以上の長さでつなぐこともできる。

連符で、「{ }n」と指定されていると、n分音符を{ }のなかの音符の数で等分して演奏する。ちなみに、Lで連符にあわせた長さを指定しても同じ効果がある。

LIST 7ではオクターブ(音の高さの範囲)を設定する「O」コマンドと、オクターブを1つ上げる「>」コマンド、同じく1つ下げる「<」コマンドが出てくる。>や<は、「>>」とか「<<」というふうに重ねて使うことができるが、O1より低くなったりO8より高くなると、「Illegal function call」というエラーが出るので注意。

LIST 8は演奏の速さを決めるテンポ(T)と、音を半音下げるフラット(-)、半音上げるシャープ(+か#)。どちらでも機能は同じ)が出てくる。これらは楽譜で使う記号とよく似ているのでわかりやすい。

音の高さは、LIST 9のようにNコマンドで直接指定することもできる。「O4C」が「N3B」と同じで、Nのあとの(数字)を変えると、半音単位で音の高さが上下していく。

リスト10は音量を細かく設定する「@V」コマンドの説明用。

このほかに「M」、「S」、「@W」というコマンドもあるが、これらのコマンドはあまり使わないので省略する。

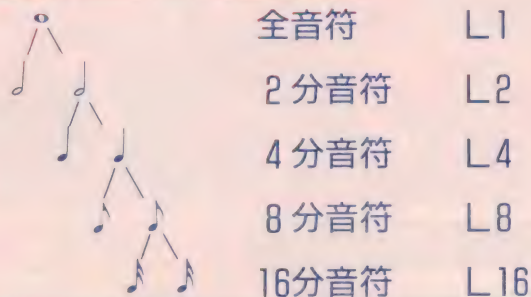
### LIST 3 ●音量を調べる

```
10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 15:PRINT I:PLAY #2,"V=I;CD
EFGAB":NEXT
```

### LIST 4 ●Lコマンドと音の長さ

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@0V8L16CCCCC8CCC8C8C8C"
```

### 図D ●音符とLコマンドの数字の関係



### 図E ●Lコマンドと音名+数字の関係

L16CCCCC8CCC8

L16の指定で16分音符  
数字の直前の音だけ8分音符

### LIST 5 ●Qコマンドと音の歯切れ

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@9V8L2Q1CQ2CQ3CQ4CQ5CQ6CQ7CQ
8C"
```

### LIST 6 ●休符、ピリオド、タイ、連符

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1V8L8CCR8CR4DDL4E.E.EL8FFF&
FF&F&FFL4GG(GGG)G(AAAA)A(BBBBB)2B"
```

### LIST 7 ●オクターブの指定の仕方

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1V8L8O4CDEAO6CDEAO2CDEAO8CD
EA<CDEA<<<CDEA>>>CDEA"
```

### LIST 8 ●テンポとフラットとシャープ

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1V8L8O4T120CE-GE-T180CEG+EC
EG#ET60CEGE"
```

### LIST 9 ●Nコマンドの使用例

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@0V8L2O4T120N48N60L4N59L8N55
N57L4N59N60"
```

### LIST 10 ●@Vコマンドと音量

```
10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 127:PRINT I:PLAY #2,"L16@V
=I;C":NEXT
```



## 楽譜をMMLにする

さて、ここまででMMLの説明はひととおり終わったのだが、譜例1のような和音を演奏するにはどうしたらいいのだろうか。それには、FM音源のチャンネルを3つ使えばいいのだ。つまり、譜例1の下のように、単音の楽譜3つに分けて、それぞれ別々のMMLに変換するというわけ。譜例1をプログラムするとLIST11のようになる。

では、譜例2に挑戦しよう。まず、見慣れないのが下段のへ音記号。音の高さは図Fのようになる。ただし、音の高さは音色によって違ってきたりもするので、オクターブの設定は耳で聴いて気持ちのよい範囲にするのが正解だ。

もうひとつのポイントは調性記号(楽譜のはじめに出てくる#やbのこと)。ここではCとFの位置に#が付いているので、臨時記号(小節のなかに出てくる

#やbや!)がないかぎり、CとFの音は、つねにC+、F+となる。

譜例2は4つ音を使っているの、いちばん低い音をチャンネル1とし、和音は高いほうからチャンネル2、チャンネル3、チャンネル4としてそれぞれをMMLに置き換えてみると、LIST12のようになる。

さて、PLAY#文では各チャンネルのMMLを順番にならべていくので、チャンネルが多いと1行に入る限界の254文字をオーバーしてしまう。それに、くり返しが多いと、同じMMLを何回も打ちこむことになる。そこで、LIST13のようにあらかじめMMLを文字変数に入れておくのがよい。プログラムにつきものの打ちこみ間違いを探すのにも、文字変数ごとにチェックしていくことができるので便利だ。

## 譜例1 ●和音とMML



## LIST11 ●譜例1のプログラム

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@104CDEFG","@104EFGAB","@104
GAB>CD"
```

## 譜例2 ●和音の練習



## 図F ●ト音、へ音記号とMML



## LIST12 ●譜例2のプログラム

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@3602L2G.D.G.D.", "@3604L2RF+
RF+RF+RF+", "@3604L2RDRC+RDRC+", "@3603L2R
BRARBRA"
```

## LIST13 ●譜例2のプログラムの文字変数版

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 AS="@3602L2G.D.G.D."
30 BS="@3604L2RF+RF+RF+RF+"
40 CS="@3604L2RDRC+RDRC+"
50 DS="@3603L2RBRARBRA"
60 PLAY #2,A$,B$,C$,D$.
```

## 『ジムノペディ』を打ちこむ

基本原理がわかったところで、譜例3のエリック・サティ作曲『ジムノペディ』を打ちこんでみることにしよう。プログラムにして40行くらいなので、たいした量ではない。次ページのLIST14を打ちこんで鳴らしてみれば、音のきれいにちょっとびっくりするはず。ポイントをいくつか解説しておこう。

楽譜で、和音の音数がいちばん多いところを探すと、7音同時に鳴っているところが2つある。行10のCALL MUSIC命令を見ると、リズム音なしで9チャンネルぶんフルに使えるようにしてあるので、ベース音(いちばん低い音)とメロディは、同じデータを違う音で鳴らすことにする。音を2つ使うと、単音

## 譜例3 ●『ジムノペディ』の楽譜





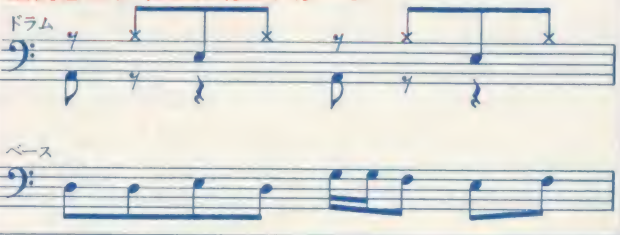
さて、楽譜のほうにもどって、  
これだけの長さのものを一度に  
はプログラムできないので、全  
体を①～⑤の5つの部分に分け



## 譜例5●16ビート



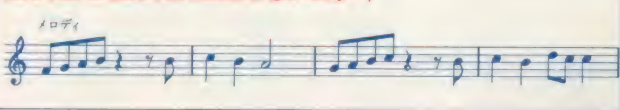
## 譜例6●ディスコっぽいパターン



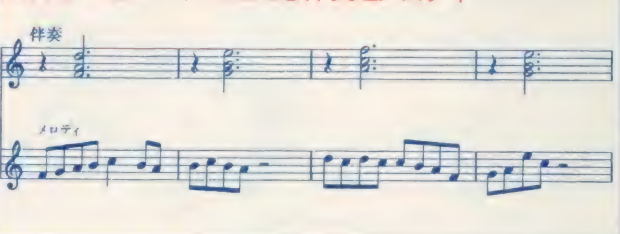
## 譜例7●譜例6に加える伴奏



## 譜例8●譜例6に加えるメロディ



## 譜例9●8ビートに加える伴奏とメロディ



準のリズムになってくる(プログラムはLIST16)。

## ■ディスコっぽいパターン

譜例6はディスコっぽい16ビートのパターン。よくあるやつですね(LIST17)。

## ■コードや伴奏を加える

ではつぎにコードや伴奏のパターンを加えてみよう。

譜例6のパターンに譜例7のようなコードを加えてLIST18のようにすると、うむむ、だんだん本格的になってきた。ドラムやベースとコードなどの伴奏パターンの組み合わせにはちょっとしたセンスがいるが、これは好きなCDなどでふだんから

チェックしておくといよい。

さらに譜例8のようなメロディを加えれば曲の一部としては完成形。伴奏は同じパターンのままメロディに3つの文字変数を使っている(LIST19)。

## ■8ビートを発展させる

では、譜例4の8ビートを発展させてみよう(LIST20)。伴奏とメロディは譜例9のものだが、ちょっと凝ってメロディが輪唱になるように、行90と行100で、

"R2"+E\$

というふうにプログラムしている。MMLと文字変数を組み合わせるやり方で、これを"R

## LIST16●16ビートのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="G8GG>G<G8GG8GG>G<G8G"
30 G1$="BH8BH16B16SH16B16H16B16BH8BH16B16SH16B16H16B16"
40 PLAY #2,"@23T12002L16","","","","","","T120"
50 PLAY #2,A1$,"","","","","","G1$
60 GOTO 50
```

## LIST17●ディスコっぽいパターンのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
40 PLAY #2,"@12T15002L8","","","","","T150"
50 PLAY #2,A1$,"","","","","G1$
60 GOTO 50
```

## LIST18●譜例6に譜例7の伴奏を加えたプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 B1$="R8FFR8F16R8E8.F"
40 C1$="R8AAR8A16R8G8.A"
50 D1$="R8CCR8C16R8<B8.>C"
60 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
70 PLAY #2,"@12T15002L8","@26T15005L8","@8T15005L8","@8T15006L8","","T150"
80 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,"","G1$
90 GOTO 80
```

## LIST19●譜例6に伴奏とメロディを加えたプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 B1$="R8FFR8F16R8E8.F"
40 C1$="R8AAR8A16R8G8.A"
50 D1$="R8CCR8C16R8<B8.>C"
60 E1$="FGABR4.B":E2$=">C4<B4A2":E3$=">C4<B4>DCC<"
70 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
80 PLAY #2,"@12T15002L8","@26T15005L8","@8T15005L8","@8T15006L8","@15T15006L8V11","@39T15006L8V11","T150"
90 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$
100 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E2$,E2$,G1$
110 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$
120 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E3$,E3$,G1$
130 GOTO 90
```

## LIST20●8ビートに伴奏とメロディを加えたプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DR8>DR8<DD>D8R8<DD>D<DR8>DR8<"
30 B1$="RF&F&FRG&G&G":B2$="RA&A&ARG&G&G"
40 C1$="RA&A&ARB&B&B":C2$="R>C&C&CR<B&B&B"
50 D1$="RD&D&DRE&E&E":D2$="RF&F&FRE&E&E"
60 E1$="FGAB>C4<BAB>C<BA":E2$=">DCDC4<BAFGA>EC<"
70 G1$="BH8H8SH8H8BH8H8SH8H8BH8H8BH8H8SH8H8BH8H8SH8H8"
80 PLAY #2,"@23T16003L8","@16T16005L4","@16T16005L4","@16T16006L4","@36T16005L8","@24T16005L8","T160"
90 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,"R2"+E1$,G1$
100 PLAY #2,A1$,B2$,C2$,D2$,E2$,"R2"+E2$,G1$
110 GOTO 90
```



## LIST21 ● ちょっとレゲエっぽい3連ノリのプログラム

```

10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 G1$="V15S12S12B12BM4"
30 A2$="AR6A12>A6A12R6G12RFEF<"
40 B2$="RARARARA"
50 C2$="RERERGRG"
60 D2$="RCRCRCRC"
70 G2$="V10H6H12H6H12BH6H12H6BH12H6H12H1
2S12H12H6H12H12B12BH12"
80 A3$="F&F6F12RRG&G6G12"
90 B3$="RARARGRR"
100 C3$="RERERDRR"
110 D3$="RCRCR<BRR>"
120 G3$="BH6H12H6BH12H6H12H6H12BH6H12H6B
H12S12M12B12BC4"
130 A4$="R6F12A>C<FR6G12B>D<G"
140 B4$="Q3R12G6G6A12RRR12A6A6B12RR"
150 C4$="Q3R12E6E6F12RRR12F6F6G12RR"
160 D4$="Q3R12<B6B6>C12RRR12C6C6D12RR"
170 G4$="H6H12H6H12BH6H12H6H12H6H12H6H12
BH6H12H6H12"
180 A5$="E6E12RRE6E12RRRR"
190 B5$="F+6F+12RRF+6F+12RRRR"
200 C5$=">C6C12RRC6C12RRRR<"
210 D5$="D6D12RRD6D12RRRR"
220 G5$="H6H12H6H12BH6SH12SH6H12H6H12H6H
12B12S12B12M12MS12MBS12"
230 PLAY #2,"@12T16002L4V8","@14T16005L4
Q2","@16T16005L4Q2","@16T16005L4Q2","",""
,"","V10T160"
240 PLAY #2,"","","","","","","","G1$
250 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D2$,"","",G2$
260 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$,"","",G3$
270 PLAY #2,A4$,B4$,C4$,D4$,"","",G4$
280 PLAY #2,A5$,B5$,C5$,D5$,"","",G5$
290 GOTO 250

```

## MML一覧表

文字	意味	値の範囲と初期値
V〔数字〕	音量の設定	0 ≤〔数字〕≤15(V8)
L〔数字〕	音の長さの設定	1 ≤〔数字〕≤64(L8)
Q〔数字〕	音の長さの割合の設定	1 ≤〔数字〕≤8(Q8)
O〔数字〕	オクターブの設定	1 ≤〔数字〕≤8(O4)
>	オクターブを1つ上げる	
<	オクターブを1つ下げる	
T〔数字〕	テンポの設定	32 ≤〔数字〕≤255(T120)
N〔数字〕	〔数字〕で指定された高さの音を発生する	
R〔数字〕	休符の設定	1 ≤〔数字〕≤64(R4)
A~G	音名 (音の高さを決める)	
+	音を半音上げる	
-	音を半音下げる	
・ (ピリオド)	音符や休符の長さを1.5倍にする	
= X ;	パラメータを変数Xで設定する	
&	タイ (前後の音をつなぐ)	
〔数字〕	音符、〔数字〕分音符を    中の音符の個数で等分した音を発生する	1 ≤〔数字〕≤64
※〔数字〕	〔数字〕番の音色に切り替える	0 ≤〔数字〕≤63
※ V〔数字〕	音量を細かく設定する	0 ≤〔数字〕≤127
※ W〔数字〕	〔数字〕で指定された長さだけ状態を維持する	1 ≤〔数字〕≤64

16"」くらいにすると、ディレイとかコーラスといった別の効果が生まれる(同じ音色にしておくと効果的)。

## ■レゲエっぽい3連ノリの曲

さて、最後のLIST21は、ちょっとレゲエっぽい3連ノリの曲。ドラム、ベースとギターっぽいバックিং(バックの人たち)のパターンがプログラムされていて、メロディの部分で2チャンネルぶん残っているの、自分で工夫してメロディを作ってみるとおもしろいだろう。そのときは、E\$, F\$といった文字変数を使って、行250~行280の「'''」の部分でE\$とF\$にすればいい。

## ■最後にひとこと

えー、FM音源の入門講座はこういう早足で終わる。まあ、このスピードで完璧に理解するなどという神業を期待しているつもりではないが、サンプルの

リストを打ちこんで鳴らし、ちょっと変えて鳴らしなどといういろいろいじって、FM音源用のMMLに自分を慣らすと、神はこっちを振り向くかもしれない(じつはちゃんと期待している)。

さて、下にある2つの表で締めることにしよう。MML一覧表はFM音源の楽音用MMLのコマンドをまとめたもの。ドラマー編のリズム音用MMLの一覧表とあわせれば、FM音源用MMLの一覧表になる。音色データ一覧表はP78のLIST2を聴きながら見るといい。どんな音色があるのかよくわかる。ちなみに、音色番号63の「無音」というところは、ユーザーが自分で作った音色をCALL VOICE COPYという命令で定義できるところ。定義の仕方などは、来月号のこのページでじっくりやってみたいと思う。それではまた。

## 音色の一覧表

音色番号	音色名	音色番号	音色名
0	ピアノ 1	32	ピアノ 3
1	ピアノ 2	33	ウッドベース
2	バイオリン	34	サンツール 2
3	フルート 1	35	フラス
4	クラリネット	36	フルート 2
5	オーボエ	37	クラビコード 2
6	トランペット	38	クラビコード 3
7	パイプオルガン 1	39	琴 2
8	シロフォン	40	パイプオルガン 2
9	オルガン	41	RohdsPL(エレクトリックピアノ)
10	ギター	42	RohdsPR(エレクトリックピアノ)
11	サンツール 1	43	チャーチオルガンL
12	エレキベース	44	チャーチオルガンR
13	クラビコード 1	45	シンセ・バイオリン
14	ハーブシコード 1	46	シンセ・オルガン
15	ハーブシコード 2	47	シンセ・ベース
16	ビブラフォン	48	ホルン
17	琴 1	49	三味線
18	太鼓	50	マジカル
19	エンジン 1	51	フワフ
20	UFO	52	ワンダーフラット
21	シンセサイザベル	53	ハードロック
22	チャイム	54	マシーン
23	シンセ・ベース	55	マシーン V
24	シンセサイザー	56	コミック
25	シンセ・ドラム	57	SE-コミック
26	シンセ・リズム	58	SE-レーザー
27	ハーモ・ドラム	59	SE-ノイズ
28	カウベル	60	SE-星 1
29	ハイハット	61	SE-星 2
30	スネア・ドラム	62	エンジン 2
31	バス・ドラム	63	無音



ただいま絶賛発売中!!

徳間書店がおくる  
SFハッピー♥ファミリーアニメ  
宇宙家族カールピンソン

あたな  
い  
え

徳間書店アニメージュビデオ

宇宙家族

カールピンソン

原作／あさりよしとお

脚本／島田満 監督／矢吹公郎

カラー45分 ステレオHiFi

ビデオ 12月21日発売

VHS 98GH-23 1011 98GB-5023 各9800円

ディスク 1月25日発売

78LX-14 (CLV) 7800円



# ソフト45本 プレゼント付!

# 読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で45名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは1月31日必着。当選者の発表は3月8日発売の本誌4月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

- ① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。  
①MSX(RAM8K) ②MSX(RAM16K) ③MSX(RAM32K) ④MSX(RAM64K) ⑤MSX2(VRAM64K) ⑥MSX2(VRAM128K) ⑦MSX2+ ⑧持っていない
- ② 今後、MSX2+を買う予定はありますか。  
①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない
- ③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。  
①ジョイスティック ②ディスクドライブ(外づけ) ③ディスクドライブ(内蔵型) ④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ⑧マウス ⑨ハンディ・プリンタ ⑩持っていない ⑪その他(具体的に記入してください)
- ④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。
- ⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。  
①ゲーム ②プログラミング

- ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他
- ⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。
- ⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。
- ⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

- ⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。
- ⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。
- ⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。  
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系 ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨そのほか(具体的に記入) ⑩どれも持っていない
- ⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	レイドック2〜ラスト・アタック〜	9	コナミゲームコレクションVol.4
2	スーパー大戦略	10	ケンペレンチェス
3	マスター・オブ・モンスターズ	11	新九玉伝
4	きまぐれオレンジロード	12	エグザイルII
5	真・魔王ゴルベリアス	13	白夜物語
6	POWERFULまあじゃん2	14	中華大仙
7	サイコワールド	15	THEマジンダイススペシャル
8	雀豪I		

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>レイドック2〜ラスト・アタック〜
3	<FAN ATTACK>スーパー大戦略
4	<FAN ATTACK>マスター・オブ・モンスターズ
5	<FAN ATTACK>きまぐれオレンジロード
6	ゲーム十字軍
7	FFB
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>はじめてのファンダム
10	<ファンダム>MSXサウンドフォーラム
11	<ファンダム>ファンダムハウス
12	HOW TO FM音源
13	LINKS INFORMATION PAGE
14	<FAN RADAR>GCARD
15	ゲーム百字軍
16	<FAN NEWS>真・魔王ゴルベリアス
17	<FAN NEWS>POWERFULまあじゃん2
18	<FAN NEWS>サイコワールド
19	<FAN NEWS>雀豪I
20	<FAN NEWS>コナミのゲームコレクションVol.4
21	<FAN NEWS>ケンペレンチェス
22	<FAN NEWS>新九玉伝
23	<FAN NEWS>エグザイルII
24	<FAN NEWS>白夜物語
25	<FAN NEWS>中華大仙
26	<FAN NEWS>T & E マジンダイススペシャル

## 〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビーブ
5	ボブコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	ファミコン

## 〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アークス	26	コナミのゲームコレクションシリーズ	51	ディスクステーション各号
2	R-TYPE(アールタイプ)	27	琥珀色の遺言	52	ドラゴンクエストII
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	ゴーフアーの野望〜エピソードII〜	53	抜忍伝説
4	阿佐田哲也のA級麻雀	29	魂斗羅(コントラ)	54	信長の野望<全国版>
5	アルギースの翼	30	サイオブレード	55	ハイドライド3
6	アレスタ	31	ザナドゥ	56	牌の魔術師
7	イース	32	沙羅曼蛇	57	POWERFULまあじゃん2
8	イースII	33	ザ・リターン・オブ・イスター	58	原宿アフタダーク
9	ウィザードリィ	34	三国志	59	パロディウス
10	ウルティマI	35	THEプロ野球激突ナナントレース	60	白夜物語
11	エグザイル2	36	写真館III	61	ファミリースタジアム
12	F-1スピリット	37	シャロム	62	ファンタジー
13	F-1スピリット3Dスペシャル	38	雀豪I	63	ファンタジーII
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	死闘戦線	64	フィードバック
15	ガリウスの迷宮	40	死闘戦線2	65	プレイボールII
16	きまぐれオレンジロード	41	真・魔王ゴルベリアス	66	べんざんくんwars2
17	ぎゅわんぶらあ自己中心派	42	新九玉伝	67	マイト・アンド・マジック
18	クインプル	43	スナッチャー	68	マスター・オブ・モンスターズ
19	孔雀王	44	スーパー大戦略	69	めざん一刻
20	グラディウス2	45	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜	70	めざん一刻・完結篇
21	クリムゾン	46	センターコート	71	メンバーシップゴルフ
22	グレイテストドライバー	47	ソープランドストーリー	72	妖怪変紀行
23	激走ニャンクル	48	大戦略	73	ラスト・ハルマゲドン
24	ケンペレンチェス	49	中華大仙	74	レイドック2〜LAST ATTACK〜
25	コナミの占いセンセーション	50	T & E マジンダイススペシャル	75	ワールドゴルフII

★12月号の当選者発表は66ページからの欄外で発表しています。



探偵さん、ようこそ殺意の館へ。

1920 SERIES

藤堂龍之介探偵日記

西洋骨牌連続殺人事件

# 琥珀色の遺言

大富豪の貿易商・影谷悦太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。遺産のゆくえをめぐって揺れる影谷家の人々。遺言状の代わりに残された西洋骨牌からこの謎を追って、私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み捜査を開始するが、その彼をあとさうかのように、ふたたび新たな殺人が起る――  
リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリー  
1920シリーズ第二弾、MSX版ついに登場！

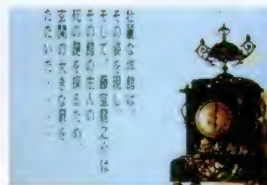
発売中

MSX2 MSX2+



- 3.5"-2DD(3枚組)
- MSX2+対応オープニングディスク付
- FM音源対応(全14曲)

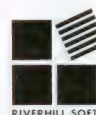
定価9,800円



MSX2+

ロマンに満ちた大正の光と色を映す、  
(1920シリーズ特製絵はがきセット)。

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。  
092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)  
上記時間外は「リバーヒル情報局」よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。  
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シレバービル7F  
〒810 TEL 092-771-3217





めーみそコネコネ  
**COMPILE**

# 真・魔王ゴルベリアス



## 勇者よ、闇の時流を斬り裂け！

暗黒の嵐。醜悪な笛の音。邪悪と絶望の魔王が出現し、王国を闇の深淵に引きずりこもうとする。旅の騎士ケレスは絶望と挫折を打ち砕き、魔物うごめく破滅の谷へと向かう！



**MSX2 MSX2+**

VRAM 128K  
MSX AUDIO  
対応

**3枚組** **¥7,800 好評発売中**

株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5  
シャンボール広交1005号

Phone: 082-263-6006  
Fax : 082-263-6049

### ディスクステーション **Disc station** DS #3

ナムコ ファミリースタジアム  
(ホームラン競走)  
BIT<sup>2</sup> 秘録 首斬り館(デモ)  
ブレイングレイ 妖怪変紀行(デモ)  
コンパイル 真・魔王ゴルベリアス  
(縦スクロール面)  
魔導師ラルバ3

**2枚組 1,980円 2月8日発売**

**MSX2 MSX2+** VRAM 128K  
MSX AUDIO  
対応

**MSX** MSXマークはアスキーの登録商標です。

### ディスクステーション **Disc station** スペシャル春号 DS #SP

なんと3月8日に、ディスクステーションのスペシャル号が出てしまうというお知らせだっ。

- ① 妖怪平安京(アドベンチャーゲーム)
- ② ランダーの冒険(RPG)
- ③ スペシャルディスク(何が入っているかはお楽しみ！)

3枚のディスクに、3冊のマニュアルが付いて、お値段はたったの3,980円/DSの読者ちゃん達から送られてきたプログラムも盛り沢山で、こりゃー買わない奴は大バカボン野郎だな。これを買わずして、MSXのソフトの事を語るなかってな位の代物だぜ。買えよ。

**3枚組 3,980円 3月8日発売**

**MSX2 MSX2+** VRAM 128K  
MSX AUDIO  
対応

### バックナンバーのお知らせ

DS #0 980円  
DS #1 1,980円  
DS #2 1,980円

通信販売がハイテクゆうパックで買っね。それと、この本が出る頃には、TAKERUでも、DS#0・DS#1が、買えるようになっていと思うので、そちらの方もよろしくね。(人をお願いする時は、いきなり低姿勢になる私)

通信販売を希望する人は、現金書留が定額為替で、商品の定価+送料200円(速達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に送って下さい。きれいなお姉さんの写真も一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

### ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口で差し出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くの待っただけ。郵便屋さんが待ち遠しくなるね。



絵が動けば、物語も動く。

たとえば、文字と絵では、同じスペースの中で表現できる情報量が絶対的に違う。それに動きが加われば、与える情報量は飛躍的に増大するだろう。無数の情報を自然に取り込むことで僕たちは、様々なことを体感するのだ。つまり、絵が動けばより多くの情報を受け取ることができるわけだ。だから動くことは、快感なのである。快感とは心地よいこと。心地よければ物語の中に自然に入っていける。そういう意味で“絵が動けば、物語も動く”なのである。



M  
動  
G



物語が動くから  
奥行きが深くなる。

サイオブレードは、全編アニメーションが最大の特徴だが……。シナリオが貧弱であれば、当然駄目である。逆にアニメ処理をいくらやらせてもシナリオ力が高まったといえる。それは……。とした動きすら、誤ときのヒントに出来るからである。また、サイオブレードならではのおもしろさは、豊富なメッセージデータ。決まりきった一本道の解き……。でも決められるように、その時その状況で必要なメッセージを用意しており、膨大なメッセージデータにより、状況・時間によって違ったメッセージを受け取れるようになっている。いろいろ試してみればいい。ストーリーの柱をききながらゲームを進める。……。出来るだろう。ストーリーに無理やり引込まれるA.V.Gは、卒業ということか。アドベンチャーゲームとしてのシナリオ性、ゲームの奥行き感、そしてふんたんなアニメーション等、トータルにみれば充分その世界を味わえるものとなっている。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

好評発売中!! 各機種 ¥8,800

●PC-8801mkII/SR以上(2ドライブ専用) 5 2D・5枚組 ●MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5 2DD・3枚組  
●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用) 3.5 2D・5枚組 ●X1 turboシリーズ(2ドライブ専用) 5 2D・5枚組

今春発売予定!!

●PC-9801VM/VX/RX/RA, PC-286V・5 2HD・2枚組  
●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5 2HD・2枚組

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を  
明記の上、当社宛にお送りください。(送料希望の方は300円プラス)  
■マカシム192ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求書  
をお送りください。(画像での請求はお断りします)

T&E SOFT INC.  
製造・販売 株式会社ティードイソフト  
〒465 名古屋市長区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン  
No.19 請求券  
マガジン2月号



レイド・ブック・2

# LAYDOCK

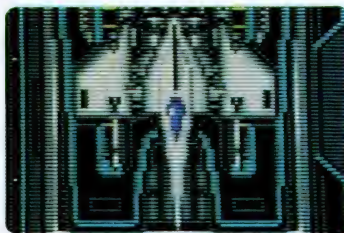
## LAST ATTACK 2

© 1988 T&E SOFT/MATSUSHITA

心をたぎらせる華麗なアニメーションデモが最高!!……の声。

ヤッパリシューティングは熱く  
ならなきゃダメ。  
ゲームに入る前に充分心を熱く  
させてみた。

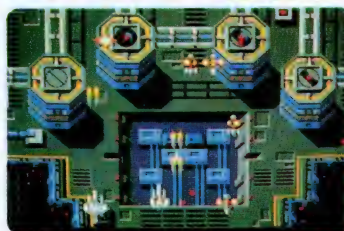
ストーリーガンナー2発進!!(アニメ画面)▶



レイドック・スーパーレイドックより難易度アップ!!……の声。

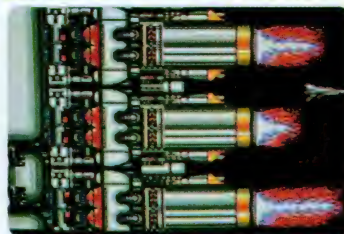
テクニクは練習を積むほどに  
向上する。いつまでも同じレベ  
ルでは、おもしろくないだろう。  
そう!! 永遠のおかけっこな  
のダ!!

次々とおそいかかる敵(ゲーム画面)▶



美しいグラフィック、胸ゆさぶるB.G.M.  
……の声。

目をみはるグラフィックと体の  
芯からノれるB.G.M.は不可欠。  
あるとないでは月とスッポン。  
そして、スゴイ!!のひとことが  
出なければダメだ!!



▲このメタリックな輝きをみよ!!(デカキャラ)



絶賛発売中!!



**MSX2+ 専用** (RAM64K以上)  
VRAM128K以上

3.5" 2DD・2枚組……………¥6,800

開発・発売/株ティアーアンドイソフト 販売元/松下電器産業株式会社バナソフトセンター

ユーザーの皆様から数々の賞讃の声が届きました。

# Letter's Voi

POST CARD

**STAFF募集中!!**

パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合/  
●プログラマー ●グラフィックデザイナー  
●サウンドクリエーター

まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)

名古屋(052)773-7770







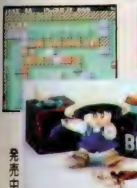
※マルチプレイヤーケーブル  
コナミ株から発売中 ¥1,680(-JE-700)



# ゲームが変わるゾ 2+対応ソフト

見よ、この美しさ。  
自然画ドーンと見せちゃおう。

クインプル



●ピッツァ

自然画で2+対応  
MSX2 ¥5,800  
(3.5 2DD)

©BIT<sup>2</sup>

スターシップランデブー



●スカップトラスト

自然画で2+対応  
MSX2 ¥7,800  
(3.5 2DD)

©SCAP TRUST ©ARK LIGHT

ディスクステーション



●コンパイル  
縦横スクロール

自然画で2+対応  
MSX2 ¥1,980  
(3.5 2DD)

©COMPILE

激走ニヤンクル



●パナソフトセンター

自然画で2+対応  
MSX2 ¥6,800  
(3.5 2DD)

©Panasonic/BIT<sup>2</sup>

真・魔王ゴルベリアス



●コンパイル  
縦横スクロール

自然画で2+対応  
MSX2 ¥7,800  
(3.5 2DD)

©COMPILE

サイオブレッド



●ティーンアンドー  
ソフト

自然画で2+対応  
MSX2 ¥8,800  
(3.5 2DD)

©T&E SOFT

マスターオブモンスターズ



●システムソフト

自然画で2+対応  
MSX2 ¥6,800  
(3.5 2DD)

©System Soft

まぐれオレンジロード



●マイクロキャビン

自然画で2+対応  
MSX2 ¥7,800  
(3.5 2DD)

©まづもと泉/集英社 日本テレビ 東宝

琥珀色の遺言



●リバービルソフト

自然画で2+対応  
MSX2 ¥9,800  
(3.5 2DD)

©リバービルソフト

## ゲームイベント 花盛り〜い!

自然画、FM音源はスーパーゲームの元気の素

Dr.ラビがめ

### Pana Amusement EVENT STAFF コーナー

大盛況!  
THE NEW MSX FAIR  
の中間報告だ!!

### イベントスタッフ大募集

THE NEW MSX FAIRに行けなかった君に朗報!!

THE NEW MSX FAIRでも申し込みが殺到したパナアミューズメントイベントスタッフ。今回誌上で特別大募集しちゃうぞ! 申し込むともらえるゴールに輝く君だけのシリアルナンバー入りイベントスタッフカードを発行。パナソニック主催のイベント等で先取り情報や特典など楽しいことが次々とおきるぞ! また、本当のスタッフとして、イベントの手伝いに特別参加できるチャンスもある。会場で申し込みのできなかった君も応募してくれ!!



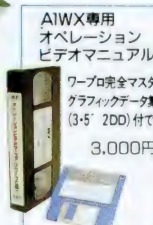
EVENT STAFF

イベントスタッフカード

申し込みは、ハガキで(住所、氏名、年齢、学校学年、)TEL 明記のうえ事務局まで。無料だからどんどん応募しようぜ。  
〒160 東京都新宿区西新宿1-16-4  
第2富士ビル6F  
パナアミューズメント  
イベントスタッフ 事務局

ワープロソフト、FM音源搭載の  
MSX2+マシン

AIWX  
MSX2+パソコン  
パナソニック  
FS-A1WX 標準価格 69,800円



礼拝会場 そうこ電器 YES



1,650名

テレカ 0409 0474 他3名  
ジャンパー 0412 0442 他3名

名古屋会場 テクノ名古屋



1,700名

テレカ 0721 0921 他3名  
ジャンパー 0556 0849 他3名

いやー、ほんとに各会場とも熱気はすごかったよーん。外はけっこう寒いのに、会場ではクーラーが必要なほど。みんなきてくれてありがとね。それではここで、各会場ごとの2+テレカ・スタッフジャンパーの当選者を誌上発表しちゃうぞ。イベントスタッフになった君、スタッフカードの番号に注目!!

以上、中間発表だ。オメデトね。そうそう、このプレゼント以外にもテレカ、トレーナーなどなど、参加したソフトハウスの各タイトルオリジナルグッズがどんどん当たるからね。その当選発表は、イベントの行なわれた店頭でやってるよ。おっとプレゼントはお店でもらってね。みんな〜こぞって、店頭に行け〜。

とりあえず、春もイベントやるよー。期待して待っててくれー。

※スタッフカードを持っている君には、特別プレゼントがあるよー。

福岡会場 ベスト電器 福岡本店



930名

テレカ 1043 1136 他3名  
ジャンパー 1004 1073 他3名

広島会場 タイイチ パソコンCITY



850名

テレカ 1183 1201 他3名  
ジャンパー 1149 1165 他3名

MSXは、アスキーの商標です。



SOFT HOUSE  
BIT<sup>2</sup>

ほんかくはじだいげきホラーアドベンチャーゲーム

# 本格派時代劇怪奇冒険遊戯

近江流秘録

首斬り館

秘録

元録ハナジロ

首斬り館を阻止せよ!!

MSX2 3.5 2DD 定価¥8,800  
PC-88SR・PC-98版開発中

カエルになっちゃイヤ!!  
美味しいゲームが新登場!!

2人同時プレイでおもしろさ10倍

おかしな面、おちやの面などなど  
不思議ワールド横出

シンセサウルスも特別出演

MSX2 VRAM128K

- 3.5 2DD(ディスク版)
- MSX2+では自然画に対応
- 1メガROM

定価¥5,800 いま「クインブル」を買うと、無料でBIT<sup>2</sup>クラブ会員になれます。



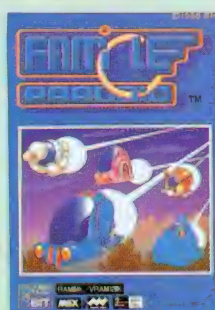
絶賛発売中!!

シンセサウルス 定価¥6,800

FM音源用サウンドツール

MSX MSX-MUSIC対応  
ROMカセット RAM32K以上

- 〈バージョンUP(V.1.1)のお知らせ〉
- 来種がカセットテープにもセーブできる
- 来種表示で左右のスクロールが半画面ずつ
- 来種記号の改良



絶賛発売中!!

ファミクル・パロディック

ニューシューティングのスタンダード

MSX2 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

MSXマークはアスキーの商標です。メカROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。※製品のお問い合わせは株BIT<sup>2</sup>へ、商品の取扱いはBIT<sup>2</sup>販売株へ

制作/発売元 株式会社BIT<sup>2</sup>  
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F  
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT<sup>2</sup>販売株式会社  
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 齊田ビル3F  
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通販販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT<sup>2</sup>販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT<sup>2</sup>スタッフ募集

- サウンドエフェクト(ミュージック含む)
  - キャラクターデザイン
  - プログラマー
- 詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで



## ■好評発売中■

- MSX2 3.5"ディスク版……………¥7,800
- MSX2 ROM版(4メガロム)……………¥7,800



MSX MUSIC対応FM音源

- バーコードナンバー■
- MSX ROM:4988608 825804, DISK:4988608 825446
- テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
- 結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

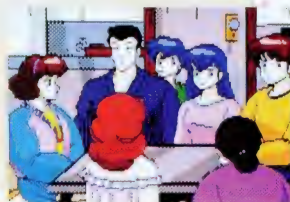
アドベンチャーゲーム

# めぞん一刻

完結篇

～さよなら、そして…～

©R TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV



## ■新発売■

- MSX2 3.5"ディスク版(MSX2+対応)……………¥7,800



MSX MUSIC対応FM音源 ジョイスティック対応

- バーコードナンバー■:4988608 843440
- オレンジ★ロード・ステッカー  
&カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

# きまぐれ オレンジロード

～夏のミラージュ～

©まつもと 集英社・日本テレビ・東宝



## MSX2+ユーザー必見!!

映画きまぐれオレンジ★ロード「あの日にかえりたい」で使ったイラスト等をなんとそのまま自然色でコンピュータグラフィックに再現しました。  
オレンジ★ロードファンならこれは絶対見逃がせない!

1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。
4. S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。



## ■新発売■



MSX2 ROM版 2メガロム・S-RAM付……………¥8,800

■バーコードナンバー■:4988608 851803

シミュレーションゲーム

©1988 SYSTEMSOFT CORP

# SUPER大戦略

## ★元気にスタッフ募集★

- ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人)
- 音楽スタッフ ※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

## ＜通信販売＞送料サービス

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、株式会社マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。



表紙のイラストはすべてマイクロキャビンが制作しています。各社が制作・発売した商品でマイクロキャビンが制作した商品と混在して販売されています。当社は、クレジット払いをする場合は一切していませんので、ご注意ください。

最新ソフト情報が開けるインフォメーションダイヤル

0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン

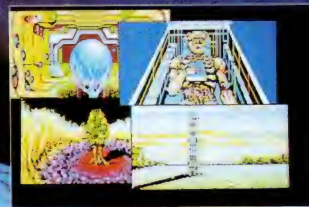
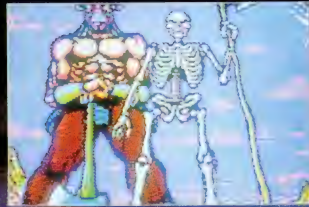
〒510 三重県四日市市安藤2-9-12 TEL.0593(51)6482

photo by Katsuhiko Tokunaga





# 最強最後のRPG遂に登場!!



## エイリアン図鑑

好評発売中!! 1,000円~2,000円

ユーザーの皆さんから、お問い合わせが多かった「エイリアン図鑑」が、ついに登場です!ラスト・ハルマゲドンに登場するエイリアン150種類を、その強さ、体力、特性などを完全サポート。さらに、本編セーブ・ディスクをコピーできるユーティリティも登載。これは便利。付録はラスト・ハルマゲドン全3Dマップ集だ。ハルマゲドン・ファンなら、ぜひともほしい一本だね。エイリアン図鑑は販売開始と共に話題爆発!!でも、誰でも買えますのでご安心を。一般ユーザーは2,000円、ユーザー会費は1,000円となっております。

\*エイリアン図鑑は通信費のみとなりますので、お名前と住所、使用機種名を明記の上、代金(会員の方は会員料と1,000円)を添えて現金書留で当社までお申し込み下さい。

スタッフ募集  
(正社員)

〈おもしろゲームの企画がメジロオシ! あなたのパワーを求めます〉

■資格:18~28歳、学歴不問 ■職種:プログラマー、音響スタッフ、グラフィックデザイナー、イラストレーター、営業、企画、一般事務 ■待遇:当社規定により高給優遇(委細面談)  
電話連絡の上、履歴書をご持参下さい。作品のある方はご持参下さい。

TEL. 03(264)3039

担当:  
人事



# LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

**MSX2 3,5" 2DD 5枚組**

**7,800円 大好評発売中!**

## その豪華な内容は...

- 3,5" 2DD 5枚組 (オープニング、システム、マップ、キャラクター、各ディスク)
- 豪華マニュアル×2 (カラー48ページ、白黒16ページ)
- 大版マップ (60×60cm)
- チェック・シール (マップの重要処に貼ってチェック)
- ユーザー登録葉書

待望の“LAST  
ARMAGEDDON”  
CD発売、  
価格は¥3000円  
にて、ポリスターレコード  
より好評発売中!!

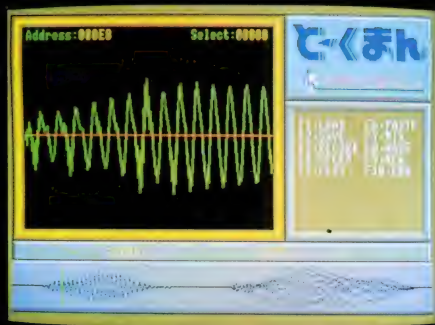
●お求めは、お近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。

ブレイングレイサービス・テレホン  
東京 03(230)0664

MSXマークはアスキーの商標です  
株式会社 **ブレイン グレイ**  
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段Nビル Tel. 03-264-3039



声が  
見えると、  
お・も・し・ろ・い。



メモリーにとりこまれた音声データは、下のメモリーウィンドウにドット表示されます。画面では、1ページ2Kバイトの音声データが表示され、カーソル位置のデータは、上部の波形ウィンドウに表示されています。メモリーウィンドウは1ページ2K-128Kバイトまで、7段階にズームングできます。



メモリーウィンドウは1ページ64Kバイトをドット表示し、複数のブロックに分割指定されており、ブロックNo.の指定による発声も可能です。反転部分はカーソルにより範囲指定中の部分で、エフェクト処理などの対象となります。



■通信販売・商品についてのお問い合わせは

有限会社 **エミール・ソフト** 開発

〒770 徳島市庄町1丁目63 TEL/FAX(0886)31-2366(PM6:00まで)

■ご注文は商品名と住所・氏名・TELを明記の上、現金書留又は、郵便振替(徳島5-22029)にてお申し込みください。(送料サービス)

■トーキング・マシン

**MSX** 2

**とくまん**

■価格 **¥14,800**

■セット内容/本体、マイク、サンプルディスク(3.5インチ2DD)、マニュアル

**MSX** は、アスキーの商標です。

### MSX音声合成装置「とくまん」の特徴

- PCM録音方式による、今までにないクリアな再生音質。今日から君のMSXが、画期的なトーキングマシンになる。
- サンプリング周波数は、4-8KHzまで5段階で切り替え可能。標準のMSX2で、24秒(4KHz)までの録音ができる。
- 高性能マイク付属で、すぐMSXとコミュニケーション開始。
- ビデオRAMの後半64Kバイト+裏RAM32Kバイト使用。メモリーマップ内蔵機種では、データ容量をさらにアップ。
- 強力なボイス・エディターで、音声データの加工は自由自在。画面上グラフによる波形の観察。カット&ペーストで編集。複数音声のミックスやエコーなどのエフェクトも可能。データはディスクにセーブ。
- データは最大128のブロックに分割指定することが出来るので、拡張BASICコマンドにより任意の順序で発声させられる。ゲームの中でキャラクターにしゃべらせたり効果音も簡単。
- 当社のROMライター「ROMIO」でデータを書き込めば、オリジナル音声ROMが作製できるので「おしゃべりさん」(カホ無線株製)など他の音声合成ボードにも利用が出来る。
- サンプルディスクには、音声データの他にマシン語データの読み上げや、音声時計などのデータ変更可能なプログラムがはいっているので、自分の声や彼女の声に改造して楽しめる。

ソフトメーカーの皆様へ  
とくまんを使って作製したソフトウェアにライセンスは不要です。音声合成の魅力を生かした、楽しいソフトの開発にご期待いたします。  
技術的なご相談は、当社開発部までお寄せ下さい。

### MSX用製品ラインナップ

■ROMIO<ロミオ> **¥16,800**

MSX標準カートリッジに収まった超コンパクトROMライター。2764、128、256の各ROMが焼け、PIOボードとしての使用も可能。

■Turbo-Writer **¥15,500**

ROMIOに接続することにより、ROMライターの機能をアップ。そのために書き込み可能なROMは2716から1Mビットまで拡大。付属のソフトウェア(3.5"1DD)はMSX-DOS上で動作するので、大容量のROMも一気に書き込みが可能。

■パラレル I/O インターフェース **¥9,800**

8255を2個内蔵しているので、8ビット入出力6ポートを使用可能。出力は50ピンのフラットケーブルコネクタ仕様となっていて、ピン配置は、市販ワンボードマイコン(グッピー等)とコンパチブル。マイコンの開発や、各種の実験に幅広く活用出来る。もちろんMSX標準カートリッジケース使用。



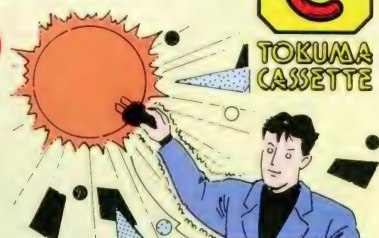
潜在能力開発テープ

トクマカセット

WéDo-Kiss



TOKUMA  
CASSETTE



実践ウイドー  
テクニック[1]

# ザ・試験

ウイドー・システム研究所 所長

大道哲生 [指導]



サブリミナル

遂に、意識科学が究極の潜在能力開発  
テープを完成させた!

●—— 受験・就職・資格検定・昇進 ——●

世の中、試験だらけ。その試験で自分の  
実力を半分もいかせず、悩んでいるあ  
なたに、いま、潜在能力を特殊なキーワ  
ードや波動メッセージ・サウンドによ  
って一気に全開させてしまうという驚  
くべき強い味方が出現。試験の前にこ  
のテープを聞けば、成功率100%だ。

定価1600円

ウイドー・プログラムを進めることによってあなたの  
潜在能力を一気に全開させ、驚くほどの効果が  
現われてきます。

※資料請求は下記までお問い合わせ下さい

**ウイドー・システム研究所**

〒106 東京都港区六本木7-5-5

☎03(403)8818 (受付時間AM9:30~PM9:30)

これは夢でも奇跡でもない  
**合格通知が  
あなたのもとに**



徳間書店



**挑戦!! MSX2の限界!!**

●驚異の水平スムーズスクロール!!

**ビジュアルで迫る!!**

●華麗なグラフィックで見せる!! ストーリーの展開!!

**ストーリーで迫る!!**

●覚醒するか?サイコパワー!!

Character Action Game

# PSYCHO WORLD

※画面は発売前のバージョンです。

**好評  
発売中**

## GAME STORY

見事な自然に囲まれた、ここ、サイキック研究所には、秘密裡に革命的なESP研究と取り組む博士と、そのスタッフである双子の姉妹がいた。ところが、ある日、実験のために飼育していたモンスターが妹を奪い、脱走してしまった。その上、このモンスターには、ESPを自在に操る恐るべき能力が備わっていたのである。今、驚異の扉が開かれた…。

## 特徴

- ▶ MSX2では不可能とされてきた究極の完全水平スムーズスクロールを開発!! クリーン&クリアな画面展開が楽しめます!!
- ▶ 大切な妹がモンスターに連れ去られた! 博士から授かったESP増幅装置で、姉は愛する妹を救い出せるのだろうか?
- ▶ ESPは全部で9種類。それぞれの世界に君臨するモンスターを倒してESPを身につけるのだ!!
- ▶ 美しくリアルなグラフィック/そしてスリリングな画面展開を彩る素晴らしいサウンドは、PSGではもちろんFMPACなら一段と熱い音になります。



**ヘルツ・デビューキャンペーン  
実施中!!**

厳正なる抽選の上、サイコワールドをお買上げの方20名様に、パナ・アミューズメント・カートリッジ (FM・PAC) をプレゼント致します。当社のオリジナルサウンドを存分にお楽しみ下さい。

### ●プログラマー募集中!!

当社では今後の新作を続々と企画中です。プログラムできる方、担当: 吉田宛御連絡下さい。

### ●通信販売

通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、表記住所までお送り下さい。(送料サービス)

**MSX2 3.5"2DD ¥6,800**



(RAM64K VRAM128K)  
※MSXは(株)アスキーの商標です。



株式会社 ヘルツ  
〒160 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402  
TEL (代表)・03(371)3012  
FAX 03(369)4071

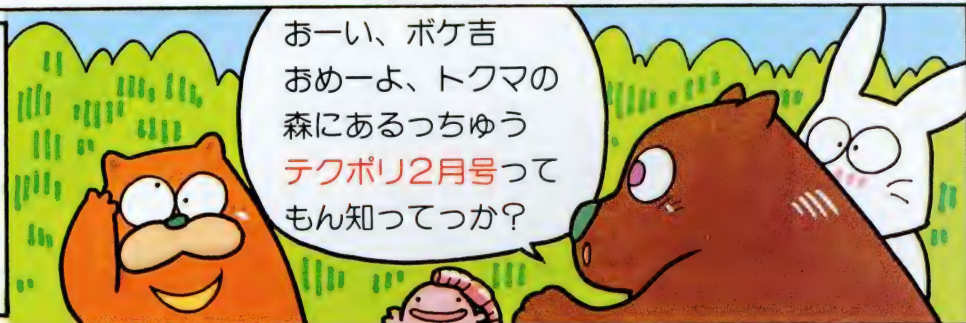


# テクノポリ村のボケ吉くん

なんでもない動物広告マンガ

佐藤 元 + テクノポリス編集部

テクノポリ村の動物たちは  
いつも楽しい大騒ぎ  
今日もボケ吉くんと  
仲間たちが何か  
話をしています  
さて——？



も…も…もしかして  
特製下じきと  
フロッピーシールの  
特別付録が  
ついてて…



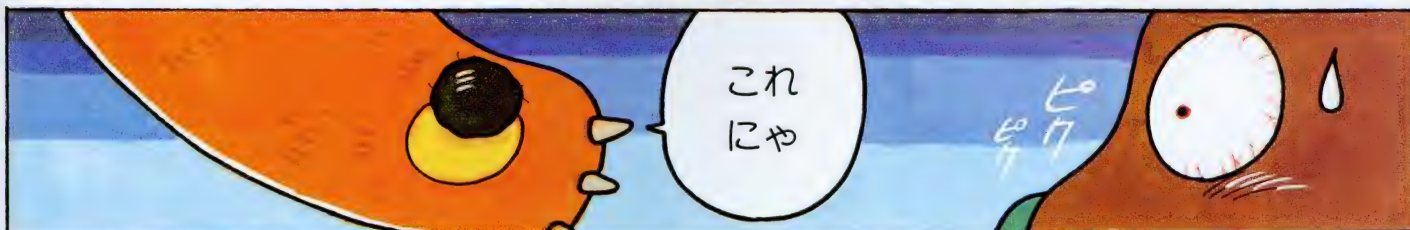
そ…そんでもって…  
特集が  
おすすめゲーム6本  
の大攻略って  
やつで…



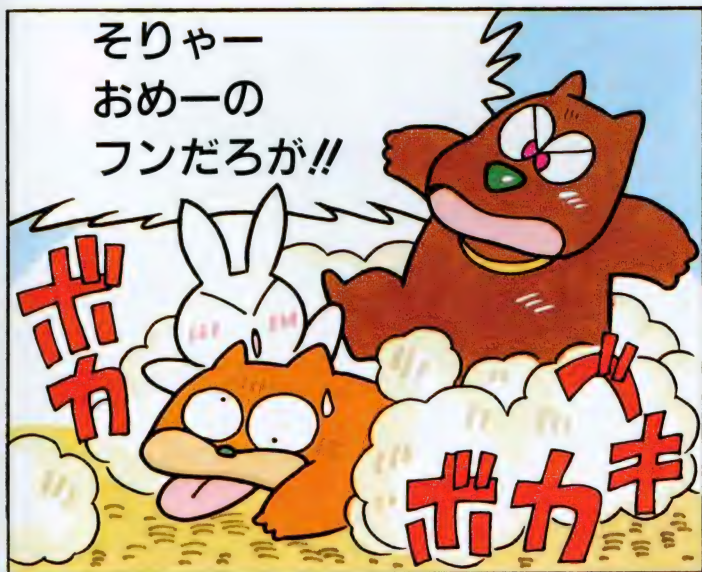
もちろん  
美少女ソフトコーナーや  
同人ソフトコーナーも  
あるやつなんだな



なにや  
それ  
にやら  
もってる  
にや



そりゃー  
おめーの  
フンだろが!!



よくわからないけど、たぶん  
パソコンゲーム誌

**テクノポリス**

**テクノポリス**  
おすすめゲーム  
大攻略

**2月号  
好評発売中**

特別定価530円  
毎月8日発売  
徳間書店







NEW

その国の足利には  
秘密が なんでもわかる  
図書館が あるんですって

## 天外魔境

CD-ROM<sup>2</sup>システムをいかに活用して  
いるか気になるところを紹介する。

ゲームベスト10



NEW

## ワンダーモモ

ゲームセンターで活躍した  
あのモモがPCエンジン版  
となって帰ってきた。



## 改造町人シュubinマン

2人でも楽しめる  
ギャクアクション  
ゲームがやってきたのだ



## モトローダー

こちらは5人いっぺんに熱くなれ  
るSFレーシングゲーム。

PC88FREAK



## ウイニングショット

待っていた、本格的ゴルフゲームが  
データイーストより出るのだ。

ゲーセンFREAK



PC SCRAMBLE





NEW



## 神武伝承

ビッグ・クラブ第1弾ソフトは、ヤシャをアレンジした新感覚3Dシューティングゲーム。

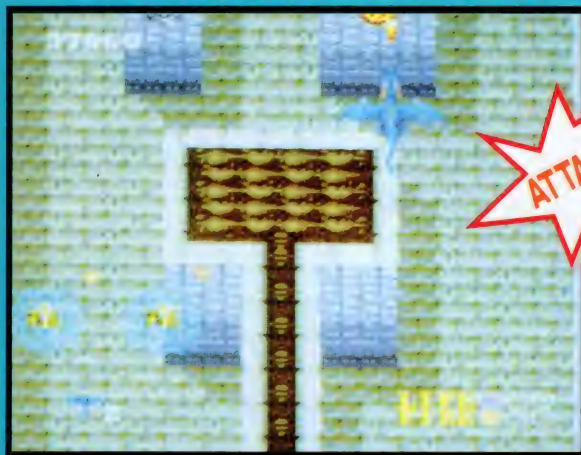
SPECIAL ATTACK



## ダンジョンエクスプローラー

超大特集!!なんと24ページにわたるとじこみ攻略マップ。

ATTACK



## ドラゴンスピリット

連載攻略もついに最終エリアへと突入した。これでドラスピのマップも完璧。

COMING SOON

UL-TECH Wonder Land



1989年2月号  
発売中

ここまでこれるか!?

# PC Engine FAN

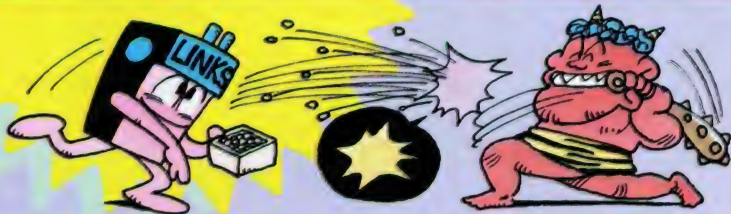
MONTHLY

ピーシーエンジンファン

徳間書店 330円  
定価



# How toリンクス!!



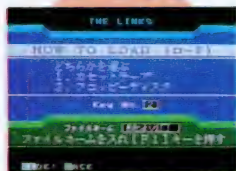
今回は初心にかえって、リンクスを楽しむためのいちばん基本の使い方を紹介しよう。電話代の気になる通信だけど、これさえマスターしていれば怖いものナシ!!

## オンラインのままうろうろしないのがポイント

リンクスの入会のときに送られてくるマニュアルでも操作方はわかるのだけど、その方法もすこしずつ使いやすくなっている。今回紹介する方法も、編集部にあるマニュアルには書いていない便利なものだ。

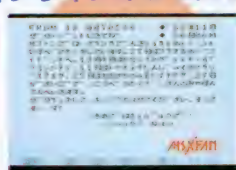
### セーブする

② ゆっくり見ながらセーブがお得!



### オンラインのまま見る

③ 電話を切らずに見ることもできる

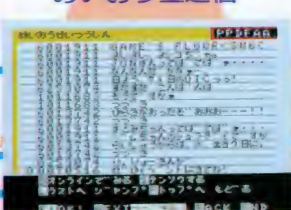


日頃、編集部のめいおう星通信にメールを送ってきてくれる人たちの要望もあって、ごくごく基本的な操作方法を、モデムをMSXの本体に差して電源を入れたところから順をおって説明していこうと思う。

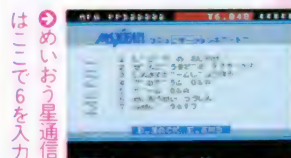
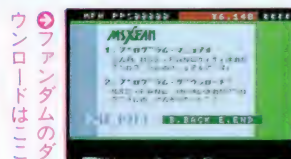
まず、①リンクスにアクセスする、②あらかじめメールを書いておく、③セーブしたメールを見る、の3つに分けてみたのでそれぞれの場合に分けてサンプルを参考にしてほしい。

それぞれの写真と、それを結

## めいおう星通信



### ④めいおう星通信の目次画面



## モデムを差して電源を入れる

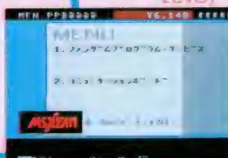
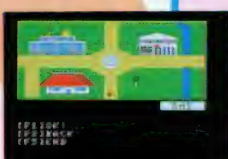


### ①モデムを差して電源ON

ぶ線に説明を付記してある。線をたどってみるとめいおう星通信にメニュー画面からいきなり入る方法とA1クラブから入ってくる方法があることがわかる

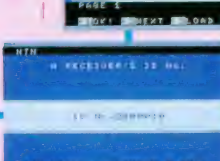
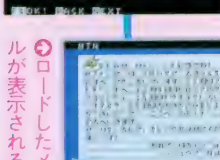
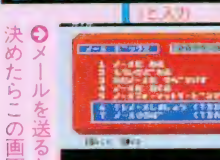
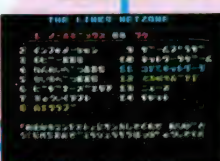
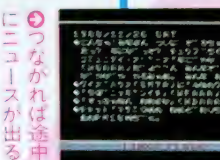
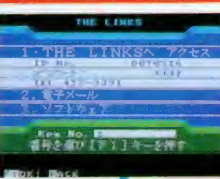
## A1クラブに入る

⑧でA1クラブの入口へ



⑨メールが送られて完了! ⑩メールが送られて完了!

## ①リンクスへアクセスする



① 必要事項を入力して電話をかける

② つながれば途中にニュースが出る

③ これが全体のメニュー画面

④ メールを送る

⑤ さきに作ったメールをロードする

⑥ ロードしたメールが表示される

⑦ メールを送り先のIDの確認









ファンレーダー

# FAN RADAR

ハル研究所

☎03-252-5561

発売中

MSXは遊ぶためのマシンだ。ゲームだけでなく、BASICやコンピュータミュージックやCGやワープロや、そしてデータベースソフトだって遊びの感覚で使ってみよう。

## GCARD カード型データベースを遊ぶ

媒体	5.25 (要HAL)
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	12,800円

### オリジナルの情報整理カードをMSXで作る楽しさ

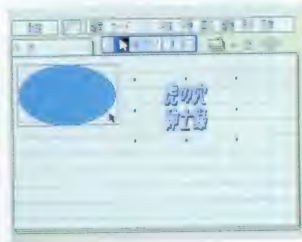
#### カードのデザイン



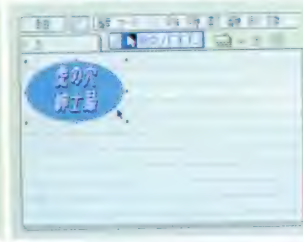
**1** まず、カードのタイトル用に楕円(だえん)形の薄いアミをしいてみた。



**2** 次にタイトル文字の「虎の穴紳士録」をとりあえず適当なところに入力しておく。



**3** タイトル文字をデザイン。大きな斜体文字にして、影付きの文字にしてみた。



**4** 文字ができたところで、いよいよ薄アミをしいておいたところにはりこむ。

そこで問題です。国語辞典、百科事典、電話帳、アドレスブック、地図帳、時刻表、図書館の図書カード……これらに共通する性質はなんでしょう。10秒以内に答えてください。12345678910。答え、「情報を整理している」。

ごくかんたんにひとことでいってしまうと、情報を整理するシステム、それをデータベース

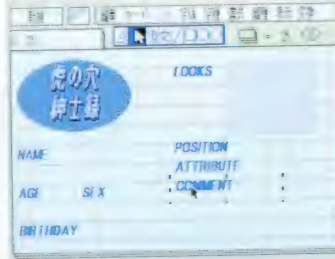
という。ほとんどの場合「データベース」ということばは、コンピュータ関係でしか用いられないが、広い意味では辞典や電話帳なども日常生活のなかにあるデータベースの一種なのだ。

そのなかでも、図書館の図書カードのように、ひとまとまりの項目を1枚のカードの形で整理するデータベースを、カード型データベースという。

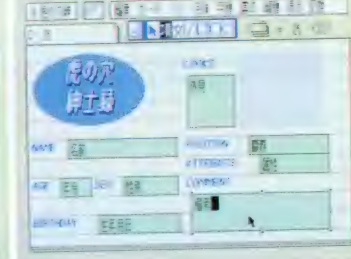
#### ■GCARDとは

GCARDは、統合化ソフトHALNOTE(右ページのカコミ参照)のソフトグループに新しく加わったカード型データベースソフトだ。

カードの形式は、扱う内容に応じて、自分で自由にデザインできる。そこが、最初に感じるGCARDの楽しさだ。



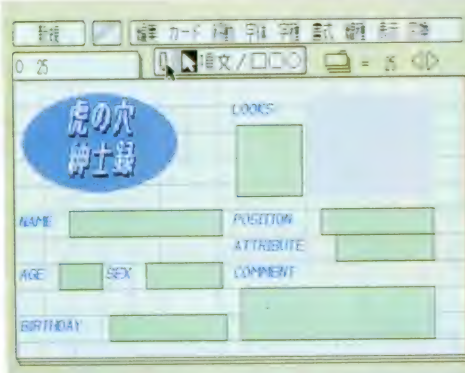
**5** 名前、年齢、性別……、あらかじめ考えておいた項目の見出しを位置を考えながら書きこむ。



**6** 各項目を書きこむスペースを決め項目名をつけておく。これはデータ入力時には表示されない。

たり、薄アミをしいたり、直線や矢印をかいたり、図形を拡大・縮小・複写・複製したりすることができる。また、かなを入力して漢字まじり文に変換したり、いろんな字体を使ったりできる日本語処理機能も備わっていて、カードデザインにこりだすとまったくキリがない。

試しに編集部でも、架空の人名録用のカードをデザインしてみた。実際にやった感じでは、カードのデザインはなかなか楽しい作業だった。



**7** 三角定規のアイコンを鉛筆に変えると、いよいよカードにデータを書きこんでいくモードに入る。

©ハル研究所



# メモ感覚でデータを入力してどんどんカードを作る

カードができたら、1枚1枚、各項目にデータを記入していった、整理カードをどんどん作っていく。このときも、ツールパレットの日本語処理機能や図形処理機能が役に立つ。

項目のなかに文字を書き入れるには、とうぜん日本語処理機能を使う。早い話がメモ用のワープロ機能のようなものだっていい。ローマ字かな入力ができるのはもちろんだが、文字をいっぺんに打ちこんでいっぺんに変換する連文節変換機能もある。カードのデザインをするときに指定しておけば、項目ごとに字体や字の大きさなども変

えることができる。

また、図形処理機能を使って、各カードに情報としての図版を入れることもできる。この編集部の適当なサンプルでは、右上にイラストスペースをとって置いて、それぞれの人物の似顔絵をかこうともくろんだ。しかし、四角や円や直線だけで似顔絵をかくというのはやはりかなりのムリがあり、ごらんのとおり、冗談以外には使えないシロモノができあがってしまった。もちろん、冗談のつもりでやってみたのだが。似顔絵はムリにしても、地図をかきこんだりするぶんには不自由しない。



左ページでデザインしたカードに、実際に記入していったサンプル。プリンターがあれば、カードの枠組みごと打ち出すこともできる。

カードの作成

虎の穴 紳士録		LOOKS
NAME アマヤマ: 甘山晴		丸顔・ヒゲ 面・目が大きい
AGE 25	SEX 男	POSITION 副編集長
BIRTHDAY 1963/01/23		ATTRIBUTE 魔法使い
COMMENT 百字車のプログラムのバグやMFファンカゼはみんなこいつのしわざ		

④カードをプリンター(PC-PR101Gを使用した)で打ち出したサンプル。打ち出したときのカードの大きさはハガキサイズよりやや小さめ

## ふたたび、HALNOTEとは

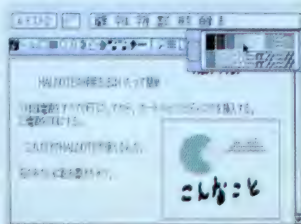
統合化ソフトHALNOTE(ハルノート)とは、HALNOTEカートリッジをスロットにさして使う数種類の実用ソフトグループの総称。たがいにデータを共有できるなどの利点がある。GCARDは、そのグループの一員なので、HALNOTEカートリッジがなければ使うことができない。

たんに『HALNOTE』というときには、HALNOTE3点セットを指すことが多い。これは、HALNOTEカートリッジ+日本語ワードプロセッサ『HALWORD(ハルワード)』(2DD)+図形プロセッサ『HALDRAW(ハルドロー)』(2DD)の3つがセットになったHALNOTEの基本セットのことだ。定価29,800円。

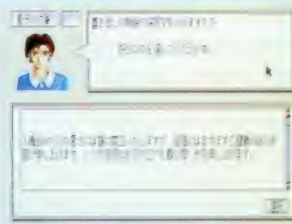
3点セットのほかに、図形通信プロセッサ『Gterm(ジーターム)』(パソコン通信用のソフト:2DD、10,000円)、代筆プロセッサ『直子の代筆』(質問に答えるだけで文書を自動作成する:2DD、8,800円)が発売されている。また春ごろには、表計算プロセッサ『GCALC(ジーカルク)』も2DD、14,800円で発売される予定だ。



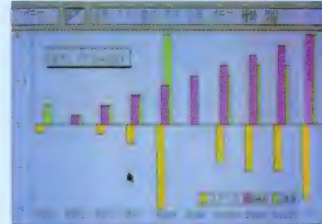
③HALNOTEのシステムをHALDRAWでかいた図。HALOSとはHALNOTE全体を管理するOSのこと。このネットワークの一部にGCARDがいる



①HALWORDの画面。文だけでなくイラストもかけるのだ



②直子の代筆。質問に答えていくだけでほしい文書を作ってくれる



④GCALC。表計算機能と、グラフ作成機能がある



# 一覧表も自動的にできてファイル全体がよく見える

## 一覧表で見る



**1** カードの表示から一覧表の表示に切り換える。

### ■カード内容の一覧表もできる

カードにデータを書きこんで、自分だけのデータベースが成長していくのはじつに気持ちのいいものだ。なんとなく、RPGの楽しさに通じるものがあるのかもしれない。

データベースがあるていど大きくなると、ようやく、データベースを「使う」ことができるようになる。

ただカードをめくって調べていだけなら、パソコンでやっても、紙のカードでやってもあまり変わらない。パソコンでやるからには、自動的にやっておいてくれる機能がなくては話にならない。

GCARDで、最初に出会う便利機能は、一覧表。データを入力したカードの各項目を自動的に一覧表の形にして見せてくれるのだ。カードの項目が多いときはすべてを一度に表示することはできないが、左右に一覧表をすらすらと見ていくことができる。

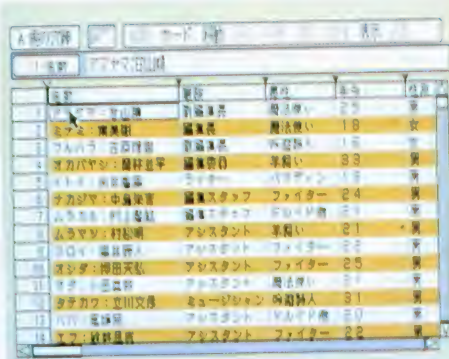
また、一覧表のなかで各項目に割りあてて文字数も必要に応じて増やしたり、減らしたりできるのだ。

### ■一覧表の便利なところ

一覧表で見るだけでも、カード全体を把握するのに便利だが、それだけではない。

好きな項目を指定して、50音順や、データの大小の順にならべかえることもできるのだ。また、次のページでやっているように、ある条件にあったカードだけを選び出すこともできる。

ならべかえは、カードを1枚



**2** カード全体をざっと見渡せる。必要に応じて一覧表のレイアウトも変更できる。

1枚見ているときにもまったく同じことができるが、カードの状態では見えているカード以外がどうなっているのかわかりにくいので、ならべかえは一覧表向けの機能といえるだろう。

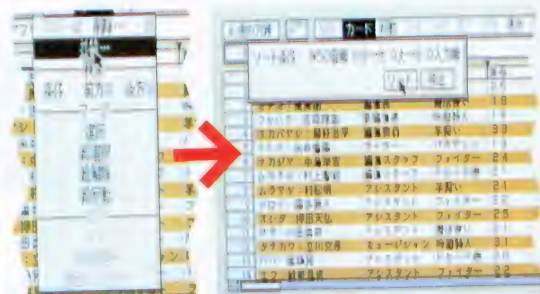
ここでの例では、カード25枚で構成される虎の穴紳士録ファイルを、50音順にならべかえたり、年齢順にならべかえたりしてみた。

### ■ならべかえにかかる時間は

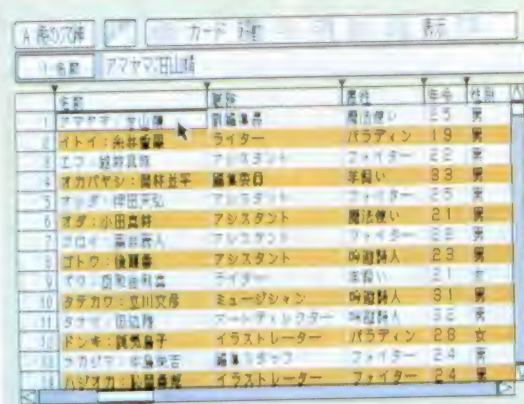
25枚のカードを、名前を見ながら50音順にならべかえる作業を人間がやった場合、まず、ア行、カ行……に仕分けるためにあるていどのスペースが必要だろうし、時間も10分でもできればいいほうだろう。

この作業をGCARDでやると、約20秒(使用機種は松下電器のFS5000)だった。参考までに付け加えておくと、このスピードは、MSX以外のパソコン用データベースソフトに比べてけっこう速いほうではない。

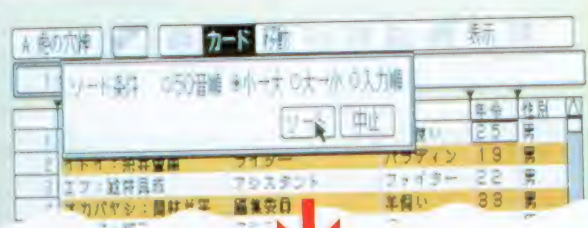
一覧表にかぎらず、GCARDのスピードは、ほかのパソコンでのデータベースを使った経験のある人にとってはおそく感じられるだろう。しかし、GCARDは、MSXにとってほとんど唯一のデータベースソフトだし、見ばえに気を配っているのもそのぶんおそくなるのはしかたがないという気もある。



**3** 名前の項目にカーソルをあわせ、ウインドウメニューの「並替」を選ぶ。次に50音順などの条件を選択してソート(ならべかえ)を実行すると……。



**4** 約20秒後に名前が50音順にならんだ一覧表が表示される。同時にともとのカードもこの順にならべかえられている。

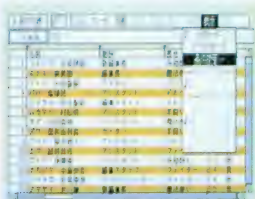


**5** 今度はカーソルを年齢のところにあわせて同じようなことをくりかえす。条件の選択では、「小→大」を選ぶとこのとおり



## カードの使いやすさにパソコンのかしこさをプラス

## カードの抜き出し



1 一覧表ではカードの抜き出しができる。

## ■カード式情報整理のよさ

パソコンなどを使わずに情報を整理する場合、ノートにまとめたり、表にまとめたりするより、だんぜん、カード単位で整理したほうが使いやすい。というのも、必要に応じてカードを何枚かずつまとめたり、ある条件にあったカードだけを取り出したり、新しくできたカードをまえからあるカードに混ぜたりして自由に情報が扱えるからだ。

カード型データベースソフトは、そうしたカードの利点を生かしつつ、パソコンのかしこさを加えた形で出てきたものだ。

## ■必要なカードだけを抜き出す

GCARDの一覧表では、いくつかの条件を指定して、その条件にあったカードだけを一覧表にして表示する機能がある。

たとえば、虎の穴紳士録のなかにいる女性についてだけ調べたいとか、アルバイトの大学生だけの一覧表がほしいというときの操作例がこのページの1～5の写真だ。

それぞれ条件を指定してから目的の表が完全に出るまで約20秒から30秒かった。性別が「女」となっているカードだけを抜き出すのなら人間がやってもあまり変わらないかもしれないが、備考の欄に「大学生」という文字が含まれている、とか、何年何月生まれ以降、といった広い条件指定の場合は、手作業だと第一に面倒だし、間違いやすいし、時間がかかるだろう。

また、カード表示の画面でのある特定のカードをめくりたい場合も似たような操作で、目的

2

虎の穴紳士録のなかで、「性別」の項目に「女」とだけ書いてあるカードを抜き出す。

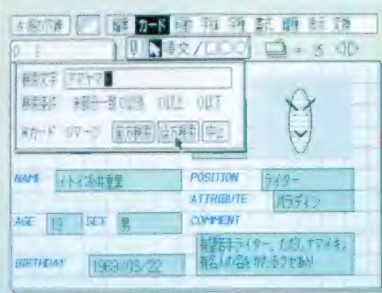


4

備考に「大学生」という文字があり、職種が「アルバイト」となっているカードを抜き出す。



## カードをめくる



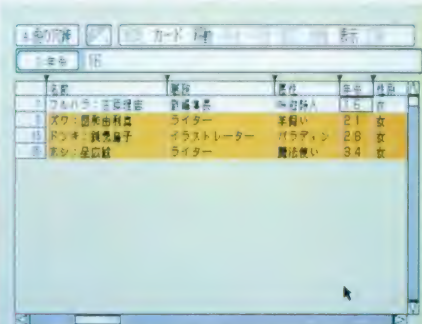
のカードにたどりつける。

こうした作業でのパソコンのよさとは、操作を間違えなければ正確にやってくれること、疲れないこと、面倒くさがらないこと、必要最小限の時間しかかからないこと。

カードを探す、といったような作業はパソコンにまかせておけば、人間はそのデータをいか

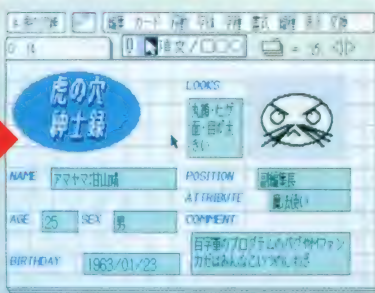
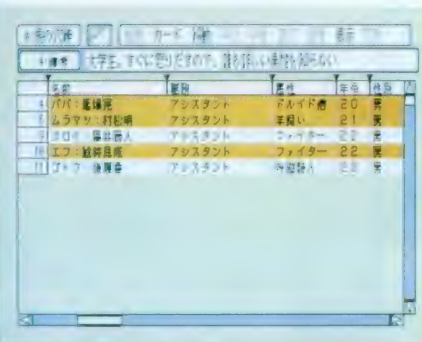
3

たった4人。ちなみにこの場合は「女性」とか「男女」と書かれているカードは抜き出さない。



5

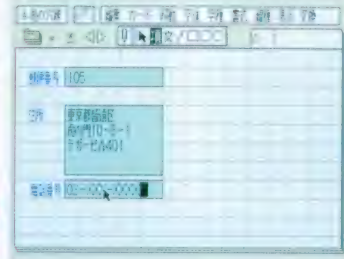
備考の欄はちよつと長く検索しづらいので、こういう機能を使えばカード探しが楽になる。



※井のカードを見ているときに急に甘山のカードを見えなくなった。そういうときは、名前の一部分を指定するだけで目的のカードに飛べる。

## 裏もある

GCARDのカードには裏もある。たとえば、ここには表になかった住所などを書いてみた。



## タックシール

タックシールに自由なレイアウトでプリントアウトできる。あとで名に使うと便利。



なレイアウトでプリントできること、GCARDのデータは、MS-DOSで動く他機種用データベースソフトでも使うことができること。ほかにもいろいろあるが、とりあえずは、データベースソフトというもののだいたいのイメージは伝わったと思うので、今宵はこれまでにしようございます。



これがほんとうの増ページ! 得意のPACマジックほか、個性と理性でゲーム遊ぶ

# Game ゲーム百字軍 Invaders

世間では最近、リクルートがはやっているらしい。新聞もTV也大さわぎだ。エルギーザの主役であるビック13世は、掘り道具テクを活かして肉体労働業にリクルートした。リクルートってなに。



今月のインベダー ①レイドック2のPACマジック ③エルギーザの封印新ステージ  
②FMパックでBGM遊び ④コナミのエルギーザコンテスト発表

## 1 レイドック2のPACマジック

巻頭を飾った「レイドック2 ～ラストアタック～」はすこぶる難しい。よほど腕が立たないかぎり、いつまでたってもPACやディスクにゲームセーブできないのだ。ということは、6ページから11ページにかけて載っているマップのステージまでたどりつけない。でも、プレイしてみたい……むずかしい……進

めない……見てみたい……。といった永久ループに入ってしまったときは、反射神経や動態視力に見切りをつけて、力まかせにPACマジックしてやろう。

レイドック2では一度もセーブできない可能性が高いので、ゲームにたよらずにプログラムでゲームデータを捏造する。だから、PACさえあれば、レベ

ル250、武器フルセット、開始エリアも好きに選べるデータが手に入るのだ。

では、マジックの手順。

- ①右下のリストを打ちこむ
- ②ディスクにセーブしておく
- ③電源を切り、PACをスロット2にセットする
- ④電源を入れてセーブしておいたプログラムをロードする
- ⑤RUNする
- ⑥「エリア=」と聞いてくるので1～8の数字を入力する

⑦「OK」と表示されたらレイドック2のディスクを入れてリセットする

⑧データロードでPACを選び、プレイする

これでだれでも最後まで行ける(はず)だ。

ちなみに、⑤で「DATA error in ××」と表示されてしまったときは行××が行30にミスがあるので、よく見直すこと。

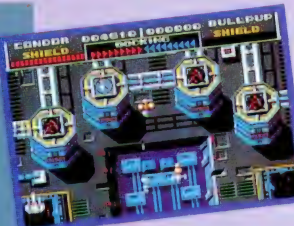
⑦まで行ってもダメなときは全体を見直すこと。



① PACをスロット2にセットしてプログラムをロードしてRUN



② マジックが終わったらレイドック2をはじめてデータロードする



③ マジック成功。レベル250、武器フルセットではじめるのだ④エリア4もらくらく

## レイドック2のPACマジックプログラムリスト

```

10 CLEAR 1000,&HD000:DEFINT A-Z
20 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020:AS="LAYDOCK2LASATAO"+CHR$(26)+"LAYDOCK2_DATA"+STRING$(3,0)+CHR$(1)+"MAGIC "+CHR$(250)+CHR$(255)+CHR$(3)+STRING$(4,0)
30 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE PRINT"DATA error in";I*10+60:END
40 INPUT"エリア=";A:IF A<1 OR A>8 THEN 40
50 A=(A-1)*&H400+&H3FFF:FOR I=1 TO LEN(A$):POKE &HD038,ASC(MID$(A$,I,1)):Z=USR1(A+I):NEXT:END
60 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
70 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
80 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
90 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
100 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
110 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
120 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
130 DATA 00,CD,14,00,F8,F7,FB,C9,228
    
```



## 2 FMパックでBGM遊び

FMパックでおもしろいことができます。FMパックを差し、BASICをたちあげたら、POKE&HFB0, 255:CALL FMPACと打ちこんでバックコマンダーをたちあげます。好きなBGMを選んだら、CTRLキーとGRAPHキーとSHIFTキーとカナキーをいっぺんに押します。暴走したように見えますが、SCREEN1と打ちこむと、BGMは鳴った

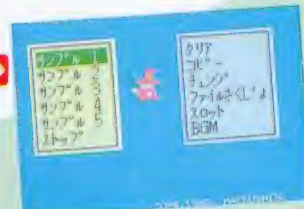
ままてふつうのBASIC画面になります。

(徳島県・宮久保緑啓)

BGMを鳴らしたままでプログラムを動かすときには、BASIC画面になったあとで、POKE&H8000, 0:NEWと打ちこんでから、プログラムを打ちこむこと。ディスクからプログラムを読んだり、ディスクへセーブしたりすることはできない。その場で楽しむだけね。



①BASICに呪文をかけると



②まずバックコマンダーになって



③4つのキーを押すとBASICに



④BGM付きの1行ゲームってか

## 3 エルギーザの封印新ステージ

エネルギーの封印・中毒患者のみなさん、お待ちせしました。今月も期待にこたえてできたてのエディットステージを紹介しましょう。百字軍には毎月たくさんのエディットステージが送られてきます。連載の開始時は、投稿されるステージは多くない

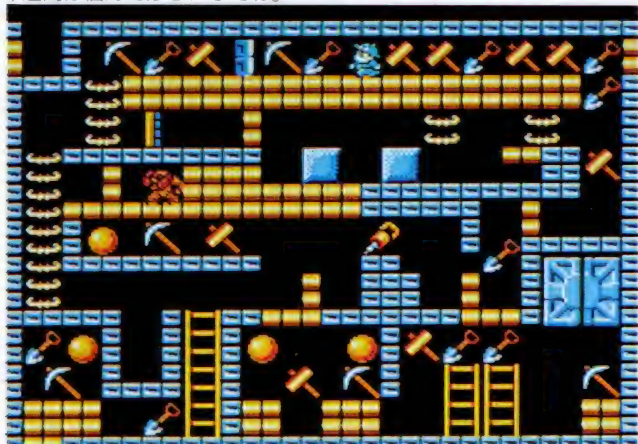
だろうと予測していたのですが、すでに百字軍の投稿ステージを入れるボックスはいっぱいです。どうして、こんなにたくさん投稿があるのかなと考えてみたら、Mファン以外にはエルギーザのエディットステージを紹介している雑誌がないんですね、もう。

### STAGE~DEFIANCE~ 茨城県・藤原健クンの作品

先月の「EXHUME」というステージの藤原くんだが、今月もステージを紹介せざるを得なかった。というのは、この「DEFIANCE」という作品の難易度があまりにも高かったからだ。解法はP67にあるけれど、1週間は悩んでからにしてね。



①前号で紹介した「EXHUME」同じ手順をくり返すステージだった

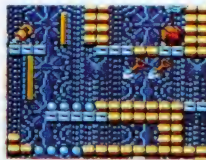


②このステージをクリアするために、何人のゲーマーか死んだことか……

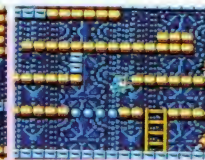
### STAGE~ULTECH~ 東京都・安田礼奉クンの作品

安田礼奉くんは、雪印のコーヒ牛乳が好きな18歳。フリーライターである彼がエルギーザに目覚めたきっかけは、仕事で編集部きたときに、たまたま「DEFIANCE」をプレイしたこと。その難易度の高さに刺激

された彼は、やがてエルギーザに魅せられていき、自分もエディットステージ製作にいきなりなっちゃったのだ。彼が作った「ULTECH」は、エルギーザの封印に隠されたウル技（下の写真参考）を使わないと解けない。



①はみだしジャンプ



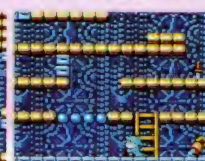
②消える橋を消さず



③ドア利用フロアぬけ



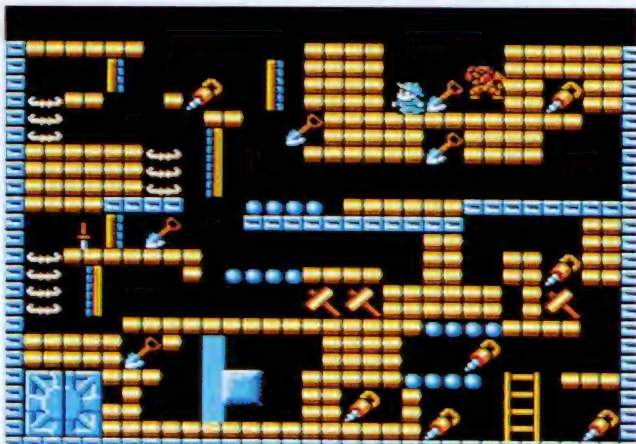
④ドア利用で空中遊歩



⑤消えるハンゴ消さず



⑥ナイフ持ちジャンプ



⑦1画面のなかにウル技がいっぱい。ウル技を知らない人にはきついかも



## 4 コナミ主催・エルギーザの封印 ゲームエディットコンテスト Mファン賞発表!

エルギーザの封印中毒患者なら参加せぬ者はいない、とまでいわれた(かどうかは定かではないが)、コナミ主催・エルギーザの封印ゲームエディットコンテストの結果を発表したいと思う。このコンテストは、コナミに送られてきたエディットステージを、Mファン・MSXマガジン・BEEP・コンプティークの4誌で評価し、それぞれの雑誌ごとに優秀作を決めるというものだ。

### ■Mファンの選考基準について

送られてきたエディットステージは、1画面もあれば6画面におよぶものもあった。Mファンでは、まず第1次審査で1画面以外のものをすべて落選とした。その理由は、今までの経験から多くの要素を1画面に封印できると確信していたこと、2画面以上のステージはテーマが薄められて把握しにくいこと、といったものだ。そんなわけで、2画面以上のステージを送ってくれたみなさん、残念でしたね。

### ■ステージ審査・秘密のはなし

じつは、2画面以上のステージを落とした理由はもうひとつあるのだ。ここから先のはなしは秘密のはなしなので、くれぐ

れも他人にばらさないでほしい。

編集部では、エディットステージはディスクにセーブされた形で渡されるはずだった。ならプレイするだけだぜ。ところがどっこい、コナミから送られてきたのは、エディットステージが書かれた応募用紙であった。つまり、編集部はステージ選考をするまえに、それらのエディットステージを打ちこまなければならなかったのである。そのころ、編集部は「年末進行」という名の怪物と戦っていた。処理能力を超える仕事をこなしながら、さらにエディットステージを打ちこむなんて……。そんな編集部の苦しみゆえに、2画面以上のステージは陽の目を見なかったのである。ごめんね。

### ■Mファン賞に輝いた5作品

そんな厳しい(?)審査をくぐり抜けて、みごとMファン賞の栄光を手にしたのが、ここで紹介した5作品だ。それぞれ、個性あふれるよいステージばかり。エディットステージの楽しさって、そのステージをプレイして作者の個性とか性格を感じられるところ。作者たちに拍手を送りつつ、5つのステージをプレイしてほしい。



●おぼろげの編集部 入力作業は終わらない百字軍に安眠の時はくるのだろうか

### 神奈川県 小松隆クンの作品

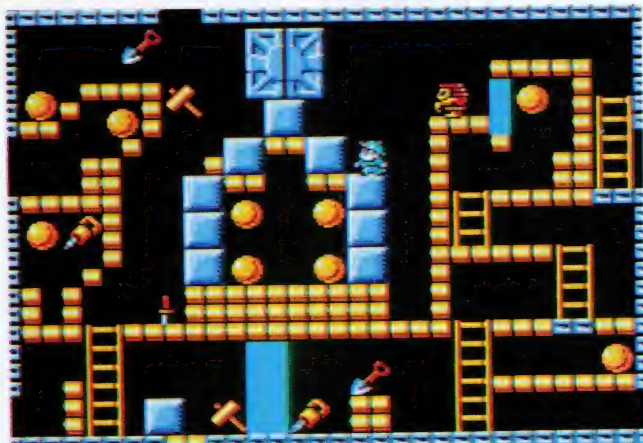
1画面に技術を結集しました。左側のストーンをどれだけ利用できるかがこの面のカギです。



●右にあるソウルストーンを取る方法はいくつかあるのだけど……

### 千葉県 中田章クンの作品

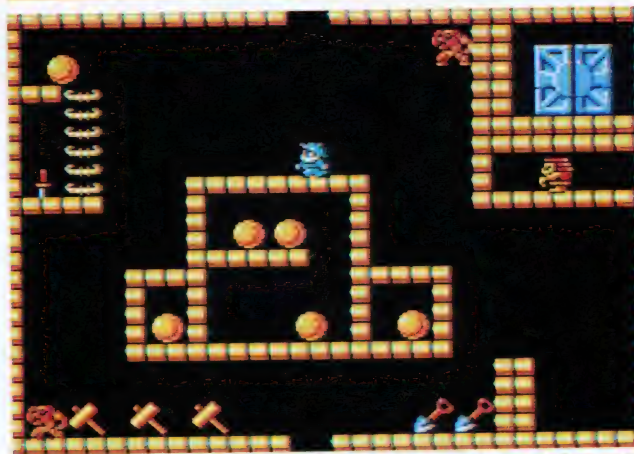
このステージは、ストーンの動かし方をまちがえなければカンタンです。出口へはジャンプで。



●左端中央のソウルストーンをどう取るかがポイントじゃないかな?

### 兵庫県 荻山哲平クンの作品

ビヨンシーはたんなる飾りです。ロックロールをうまく2匹重ねてクリアしてください。

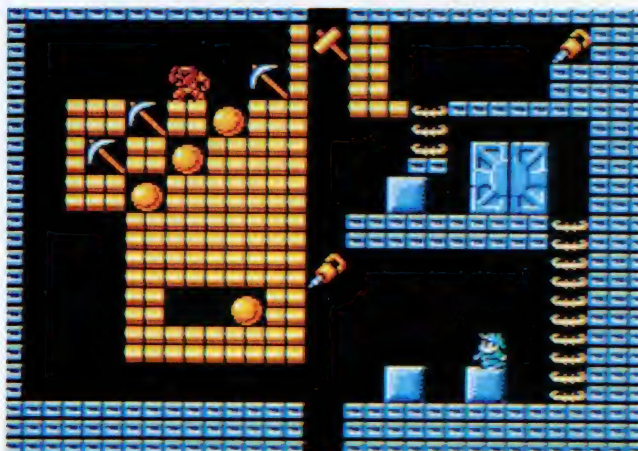


●ロックロールを誘導しなければクリアできない、それにつけるステージ



鳥取県  
竹内直樹クンの作品

ストーンを落としてループさせ、それをストーンで止めて足場を作るのが基本です。



①画面左側をプレイしてみると、ロードランナーっぽい雰囲気があるのだ

香川県  
森孫造クンの作品

11月13日に作りました。むずかしいと思います。選ばれたときは友達に連絡してください。



②スコップでどこを掘るか？ ツルハシは？ まとまりのよいステージ

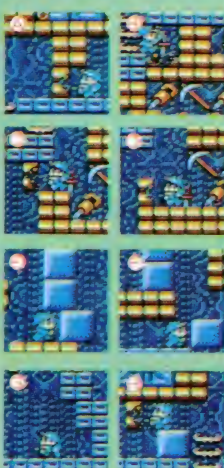
Mファン賞5作品の  
ワンポイントヒント集

Mファン賞5作品の解法をのせようと思ったけれど、問題のすぐ近くに答えがあるのもヘンなので、ちょっとしたヒントを紹介しよう。はまってしまった場合は、神に感謝するような想いで見ることに。



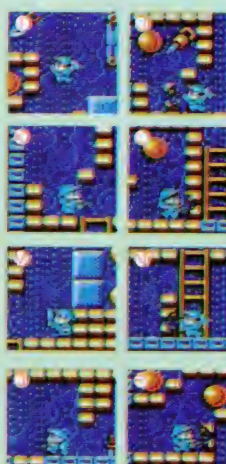
小松隆クンの作品の場合

まず右に落ちてドリルを取って、中央の柱ふらのフロアを崩す①。つぎにツルハシを取り、ステージ左上のナイフがあるフロアを崩す②。そのまま下に落ち、ドリルを袋小路左側の壁を崩す③④。3つ重なったストーンの下の1つを右に押して⑤、ハシゴの手前まで運ぶ⑥。右に1個残ったドリルを取り⑦、ハシゴを昇って中央のフロアを崩そう⑧。あとは、残り2つのストーンをうまく右に運べるかが問題。



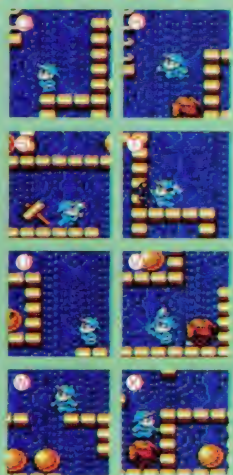
中田章クンの作品の場合

スタート地点から左にジャンプしてハンマーを取る①。それで②の壁を崩して、その上にあるソウルストーンとドリルを取る③。そのドリルを使って右上④の壁を崩す。またスタート地点までもどり⑤、下のフロアにあるストーンを右に押し、ハンマーを取って⑥の壁を崩す。さっきのストーンをまた右に押し、ドリルを取る⑦。それで⑧の壁を崩し、ジャンプしてソウルストーンを取る。以下は自粛。



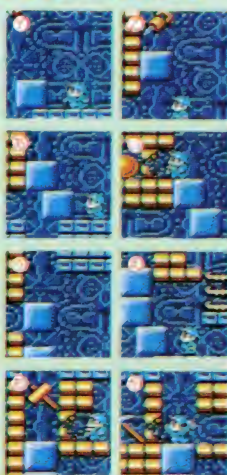
萩山哲平クンの作品の場合

スタートしたら左に落ちて、①の位置でロックロールがくるのを待つ。きたら上になってジャンプし②、左上のソウルストーンを取る。下に落ちてハンマーを取り③、④の壁を崩す。⑤の位置でロックロールを待って、2つならんだスコップの、左のものを取る⑥。それを使って⑦のフロアを崩し、なかのソウルストーンを取る。ロックロールがきたら、頭の上で脱出する⑧。あとは自分で考えてね。



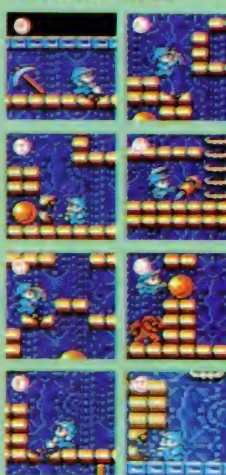
竹内直樹クンの作品の場合

フロアに2つならんだストーンのうち、左の1つを左に押して落とす①。もう1つのソウルストーンも左に押し、落ち続けているストーンのストッパーにしよう②。すぐ上のドリルを取り、壁を崩してソウルストーンを取る③。重なったストーンを押して落とさす④。上のフロアにあるストーンを押して足場を作る⑤。ドリル、ハンマーと道具を取り壁を崩せば、左側にいける⑥⑦。



森孫造クンの作品の場合

左のスコップを取って①の位置を崩す。つぎにツルハシを取って②の位置を崩す。中央にあるドリルをジャンプで取って、③の壁を崩してソウルストーンを取る。④のツルハシを取って右のハシゴを昇り、それで⑤の位置を崩す。なかのソウルストーンを取ったあと、ロックロールがくるのを待って⑥のようにストーンを取る。ドリルで⑦の位置を、スコップで⑧の位置を崩して、部屋の中に入り……。



求む！リクエスト

エルギーザ・投稿エディット面には多数の応募があり、それによって百字軍は大きな利益をあげました。読者のみなさま、百字軍に新たな金のなる木を送ってください。個性と理性でゲームを遊ぶ方法であれば、その内容は問いません。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。とくに、値上がり確実な公開前のモノを譲渡して下さるかたは御一報くださいね。



発売中

2+対応で世界が  
広がった新ゴルベリアス

真・魔王ゴルベリアス

GOLVELLIUS

コンパイル

☎082-263-6006

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

※自然画デモ+横スクロール

## またまたリーナ姫を救う ため、冒険に出よう!

なにものかに両親を殺され、  
妹がさらわれて旅に出たケレシ  
ス。ぶじに助け出したものの、  
魔物に襲われて傷を負い、気が  
つくと城のベッドの上だった。

### 自然画でひとこと



◆おいおいリーナ姫、行方不明な  
のに、何をニコニコしているんだ

看病してくれたリーナ姫がここ  
2週間ばかり姿を見せない。気  
にかかって城の女の子に聞いて  
みると、このアレイド王国に魔  
物が現れ、そのために人々が王  
国から離れてしまったという。  
そしてそれを気にして王様が病  
気にかかり、その特効薬のメア  
という草を摘みにリーナ姫が谷  
底に出かけたっきり帰ってこな  
いという。王様は心配してま  
すます病気が悪くなってしまっ  
たらしい。そう聞くとケレシス  
は、城のみんなに黙ってリーナ  
姫を助けるために出かけた。

## RPGっぽく情報を集め アクションで戦おう

前作と同じでジャンルはアク  
ションRPGだけど、パワーア  
ップしているので謎は多いし解  
けないとぜんぜん進めないし、  
アクションシーンも敵の動きが  
するどくて難しくなった。

最初は城のある村からスター  
ト。そして縦スクロールの洞窟、  
横スクロールの洞窟などを通っ  
て中ボスキャラと戦い、最後に  
大ボスキャラを倒せば1シーン  
クリア。全部で9シーンあるので、  
真の魔王ゴルベリアスはと  
んでもなく遠いところにいるら  
しい。始めはゲームの目的を知  
るため、家や店や通行人に話を

### ずいませーん



◆村人に話しかけ  
よう。ちよつとい  
いですか?

### このやろ~!



◆敵には正義の剣  
をもって戦いを挑  
め! 突け突け!



### ケレシス

◆主人公ケレシスをアップ  
で見る。意外に小さいやつ  
みんなの期待にこたえてね

## ちょっと違うんですよ

MSX2と2+では、ゲームの内  
容はまったく同じだけど、グラフ  
ィックとスクロールにちょっと差  
がある。2+のほうは画面切り換  
えスクロールだが、MSX2のほう

は画面のはじに行くくと緑色のスタ  
レのようなものがするすると出て  
きて、画面の半分を越したところに  
ガッちゃんというかんじで次の画  
面の絵が見えてくる。しぶい。

### ◆MSX2+の城



◆ゲームのスタート地点の城。く  
っきりすっきりとキレイな城だネ

### ◆MSX2の城

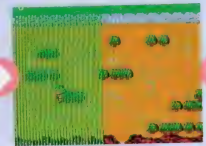


◆2の画面もこのあたりはまった  
く同じ。よかった、よかった

### ◆MSX2のスクロールはしぶい



◆右ではなく、左にス  
クロールしていくのだ



◆左に寄ったら左から  
緑のスタレが出てきて



◆自分の上を通りすぎ  
て次の画面が出てきた

聞いて情報を集める。また、妖  
精とオババ(という名前のお婆  
さん)があなの中に何人も隠れ  
ていて助言してくれる。あなが  
あったら迷わず入ること。ケレ  
シスは魔物を倒し、パワーとフ  
アインドというお金のかわりみ  
たいなものを上げていく。ファ

インドが低いと話しかけても答  
えてもらえなかったりするの  
で、たいへんだけど敵は確実に倒  
したほうがいい。アイテムは旅を  
続ける途中で見つかる。先に進  
むと銅像が建っているの、話  
しかけよう。ファインドが足り  
ていればヒントをくれるのだ。



◆ヒントをくれる妖精。たくさん  
あなの中に何人も隠れているのだ



◆オババもあなの中にいる。オババ  
は助言以外に力やアイテムをくれる



## シーン1のとちゅうまでを冒険してみると……

ケレスは城のある村からスタート。村といっても日画面の小さな村だけど、ここに住んでいる人たちの話はとても重要だ。一軒一軒おじゃまして話を聞こう。村人はゴルベリアスのおか

げで谷底に行けなくなったりして、とってもせつない思いをしている。ゴルベリアスを倒そうとして出かけたお父さんが帰ってこなくて途方にくれている姉弟など、みんなゴルベリアスを

倒してほしいと頼んでくる。

この村から次へ進むには①から⑥までのイベントをすべてこなしていけばいい。⑥の家でのイベントが終わると家の右下にあなが開く。そこに入れば次に進める。洞窟へ行くにも別のシーンへ進むにも、何かをしてあなを開けて、あなに入らなければいけない。

## 自然画でひとこと

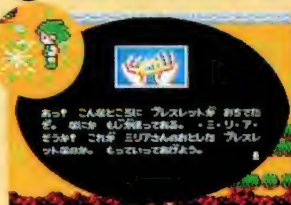


おいケレス、勇者が敵のへじと遊んでいていいのか！

## 最初は村から



## ① プレスレットを発見



道ばたに光るものが……。村のミリアが落としたプレスレットだ

## ② プレスレットを渡す



ミリアの家は病院  
お礼に薬をくれた

## あなを開けちゃえ

あなは決まった場所にしか開かなくて、開ける方法は2つある。ひとつは、あなの開く画面内の敵を何匹か倒すこと。もうひとつはとあるイベントをこなすことだ。



カマキリみたい  
な顔しやがって



と、やっつけた  
らあなが開いたぞ



老人から、武器屋のジムに手紙を渡してほしいと頼まれる



手紙を渡すとお礼にロング・ソードをくれた。気前のいい人



おれは村の右に建つお婆さんの門のカギだ。やっとな入れる



ゴルベリアスを倒すのじゃと言っ、あなを開けてくれる

## そして谷底へ

谷底へ下りるとそこは洞窟。洞窟では、横スクロールでは画面の左、縦スクロールでは画面の下にくると、いきなり最初の画面に戻されてしまうのだ。



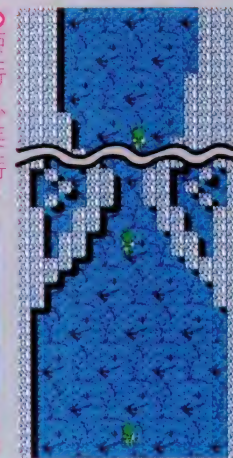
洞窟のスクロールはとってもスピードが速い。あれよあれよというまにスタート画面に戻されていることがある。注意



赤いのは敵、洞窟のはじには中ボスがいる



敵の洞窟は迷路。先が見えないのではさまることもある



やっぱり  
いたか  
大ボスだ！



縦の洞窟の行き止まりには、岩を投げってくる大ボスが。ゴルベリアスの親衛隊のひとりだ



発売中

1本で4つのモードが楽しめる、お得な麻雀ソフト♥



# POWERFUL まあじゃん2



デービーソフト

☎011-251-7462

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

## まずは自分の顔を登録して、好きなモードで遊んじゃおう!

「今夜も朝まで POWERFUL まあじゃん2」という名のこのゲーム、タイトルからもわかるように、いわゆるパート2ものである。しかし、MSXではパート1は発売されていないのだ。パート1はずっと前に他機種で発売され、人気を博している。

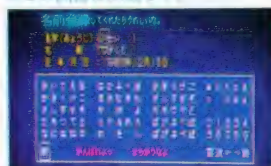
このゲームの魅力は、用意された4つのモードの楽しさはもちろん、プレイヤーの顔面登録

にある。自分になる雀士の顔を作りあげ麻雀を打つので、感情移入できることうけあいだ!

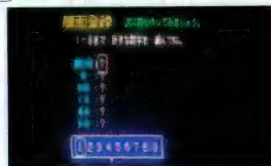
これがキミの顔だ!



これがキミの顔だ。気に入らなければ、何度でもやり直せる



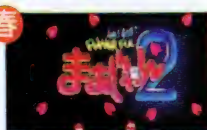
6種類の顔面パーツを選んで



約53万通り組み合わせがある

## 余談ですが、タイトル画面が変わります

春



桜の花びらが降ってくる

夏



青い海だね

秋



枯れ葉がちらり、秋の風景

冬



白い雪が舞い降りる冬

始めに時間や生年月日を登録しておくと、以後ゲームをした日に応じてタイトルが変化する。その日がキミの誕生日やクリスマスなら、雰囲気あるグラフィックが表示される。

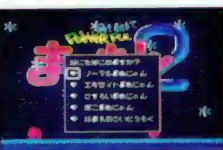
## 楽しいルールがいっぱいの、4つの麻雀を朝まで楽しもう!

さて、用意されたモードは、全部で4つ。名前をあげると、『ノーマル麻雀エクセレント』『エキサイト麻雀お姉さん組』『さすらい麻雀THE WORLD』

『ぼこ麻雀ふえすてば』だ。最初の3つのルール自体はふつうの麻雀だけど、対戦相手やシチュエーションがいろいろ変わった楽しいモード。最後の『ぼこ麻雀

ふえすてば』というモードは、麻雀というより絵あわせゲームといった内容。モードによってゲームの性格がちがうから、あさることなく楽しめるのだ。

この画面は麻雀です

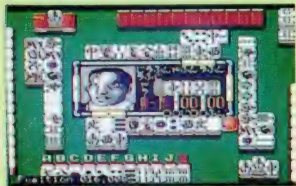


気分次第で4つのモードを選択だ



## ノーマル麻雀・エクセレント

ノーマル麻雀での対戦相手は生活感あふれるサラリーマンだ。とにかく、彼らと麻雀を打っていると人生の悲哀を感じてしまう。なにせ、ときどき出張に出



もちろん4人打ちだ。操作性はかなりのいい

かけてメンツが足りなくなるときだってあるのだ。その場合は代役としてロボットが登場する。ちなみにルールは超ノーマルで、メンバーの強さはかなりのもの。



勝っても女の子が脱ぐといううな華やかさはない。真剣勝負だ

## 日本社会をささえるサラリーマンが相手



また、山崎博之さん



また、山崎博之さん



また、山崎博之さん



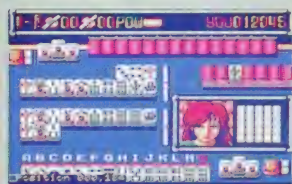
また、山崎博之さん





## 2 エキサイト麻雀 お姉さん組

このモードを待っていた人は多いかも。そう、女の子が脱ぐ麻雀である。やはりコンピュータ麻雀の王道はこれしかない。脱いでくれる女の子は、代表の夏美お嬢さんを始め全部で10人。



●裸が見られるとあれば、パイをにぎる手にも自然に力が入るのだ

期待に胸をふくらませ、女の子を打ち負かせば、彼女たちのまぶしい肢体を満喫できる。健全なる青少年諸君にとって、これはうれしいモードといえよう／



## コンピュータ麻雀の 基本、女の子脱がせ

勝てば  
こうなる  
(井上かずみちゃん  
の場合)

●将来は歌って踊れるOLをめざす、短大生のかずみちゃん。上目づかいの表情がグッド！



## 3 さすらい麻雀 THE WORLD

キミが日本一の雀士・高戸修を倒して、5年の月日が流れた。そんなある日キミは道端で大阪



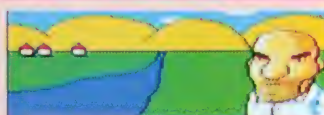
●ヒーロー気どりで打つと感情移入できるぞ！ ラマチックな麻雀だぞ。

の女雀士・近衛さんが倒れているのを見つけたのだ。彼女は「世界雀士……高戸さんもやられた

わ。あなたも……」と謎の言葉を残して気を失った。キミは世界雀士とはなにかを知るために、1000Gを手に世界へと旅立つ。ザコ雀士を倒して、ボス雀士との対戦や楽しいイベントを体験しよう。ド



### ●名前どおりのポケクイズ



「さすらい麻雀」の楽しいイベントのひとつがポケクイズだ。かんたんそうな3択問題だけど、出題者のポケ男が大ボケな解答をするので、難易度は高いのだ。



## 4 ぽこ麻雀 ふえすてば

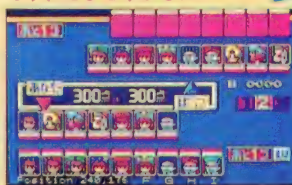
『ぽこ麻雀』は、いってみれば絵あわせゲームだ。ぽこ・源さん・ようせい・おおかみ・ランプ・お酒の、6種類のパイがあって、最初の3種類にはさらに赤・青・緑の3つの色がある。それらのパイを3個ずつ組み合わせていろんな役を作るのだ。役には、同じキャラクタの同色を9枚そろえる『ひとりじめ』や、源さんとお酒を集める『よっぱ

●タイトル画面。かわいい雰囲気

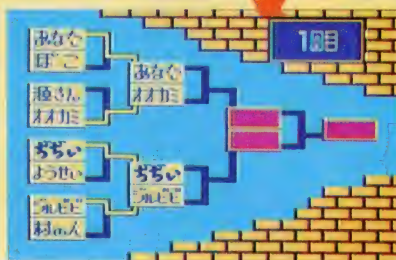


らい』など、16種類ある。『ぽこ麻雀』はトーナメント式の2人試合で、優勝すれば、ぽこのかわいいストーリーが見られる。

●最初はルールがわからず、とまどうかもね



## 変則麻雀のトーナメント



●なるべく高い役を狙ってパイを集めるようにしよう

●対戦相手は、みんな個性的な打ち方をする。優勝決定戦の相手になるぽこは、運がよく、とても引きが強いのでなかなか勝てない。打倒ぽこの気力で挑もう！

試合に出場！



発売中

さらわれた妹を救うため超能力がさえる!



# サイコワールド PSYCHO WORLD

ヘルツ  
☎ 03-371-3012

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	6,800円

## 9つの超能力を あやつるのだ!

主人公は超能力を持つルシアという女の子。超能力を持つモンスターにさらわれた双子の妹を助けるのがゲームの目的。ルシアが使える9つの超能力(内

容は右で説明)は落ちているので、それを拾い、選択して戦う。5ワールドの終わりにいる悪者の正体をつきとめ、倒せば妹を助けることができるのだ。

### ●ことのおこりは...



① 仲のいいルシアとセシルに勤務

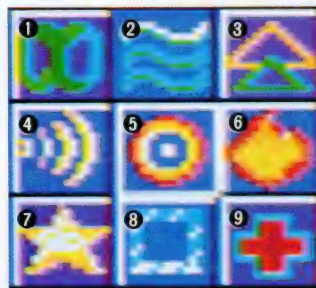
② 超能力增幅装置を装備して戦いに挑む



### ●ここがサイコワールド



③ スタート直後の画面はシムを登ると見える



### ●超能力を拾う?!



- ①空間移動 いちど通った場所なら、一瞬のうちに移動できる。
- ②集水波 水を集めて攻撃できる。ただし気温で変化するので注意。
- ③空中浮揚 ジャンプしても届かない場所へ移動できる。
- ④超音波 普通の状態で発射できる「念波砲」より破壊力がある。
- ⑤念波砲 最初から持っている超能力。始めはこれで攻撃をする。
- ⑥火炎波 モンスターを燃やすことができる。手に入りにくい。
- ⑦エクスプロージョン 画面内のモンスター全部にダメージを。
- ⑧冷気流 一定時間、モンスターの動きを止めることができる。
- ⑨シールド 一定時間バリアをはれる。

④ 左下に落ちている四角いマークみたいなものが超能力。アイテムみたい

## 全5ワールドは とってもムズイ!

サイコワールドはアスレチックふうの所やワナに満ちてなかなか進めない所など、縦にも横にもスクロールして変化にとんでいる。超能力を使うとサイキックパワーが少しずつ減り、モンスターにぶつかったり攻撃を受けるとパワーが減ってしまう。とっても難しいアクションゲームなのだ。

### ●三日月みたいな念波砲を発射!



⑤ しやがみっ! モンスターをかわそう



⑥ シールドを使用中 このすきにどんとん先に進まなくちゃ

⑦ 最初の世界はまるでアスレチックのよう。川や高い木の根など、画面の色はほのぼのとしているけど、難しい

⑧ 2連射の念波砲 このくらいの威力がないと大変な目に



### ワールド 1 草原の世界



### ワールド 2 洞窟の世界



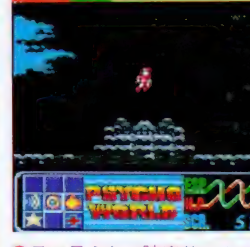
⑨ ドアみたいなのがある所において、まるで迷路のよう

### ワールド 3 氷の世界



⑩ つるつるすべる氷の世界 寒くて使えない超能力も

### ワールド 4 ジャンブル



⑪ 目に見えない障害物にぶつかって、進むことさ難い。生い茂る植物モンスターを倒して進まなければいけない。苦労するのだ

### ワールド 5 ピラミッド



⑫ 中は意外に近代的。変な気流が流れていて歩きにくい。レーザー光線がとびかうし、何が出るかわからないぞ




発売中

推論型人工知能が搭載されたマージャンゲーム!

ビクター音楽産業

☎03-423-7901

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

## 雀豪 30人まで登録可能

『雀豪①』は、いままでのマージャンゲームとは一味違った本格マージャンだ。

『雀豪①』は、プレイヤーを30人までの登録制にしている、プレイヤーがマージャンをするたびに、牌の打ち方、上がり方などの14項目の要素についてサンプリングして記録していくようになっている。

プレイヤーが対戦する相手(ビクター)の3人は、同じように登録されている他のプレイヤーの中から任意に選択することができる。対戦相手は、サンプリングされたデータをもとにしてコンピュータによりプレイされる。



①プレイヤーはホスト、対戦相手はビクターと呼ばれている

## 雀豪 打ち手のクセが反映する

『雀豪①』では、ゲームが終了するたびに獲得した得点が加算され、累計得点によるランキン



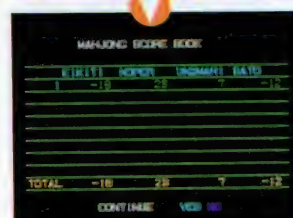
②スペースキーを押すと、中央の画面に4人の持ち点が表示される

グが作られる。対戦相手は、このランキング表から選びだすので、どの対戦相手を選ぶかによって、マージャンのレベル選択をすることができるのだ。

また、サンプリング回数が多くなればなるほど、よりプレイヤー自身の打ち方に近づいてくるので、実際のマージャンと同じように、対戦相手の打ち筋を読み、引っ掛けリーチをするといった駆け引きが楽しめるようになる。

なお、『雀豪①』のルールは、一部の特例を除き日本麻雀連盟の標準ルールにしたがっていて、27000点持ち30000点返しの半荘戦、確定30100点、ノーテン親流れ、ノーテン罰符あり、食い断あり、2翻縛りあり、2人栄和あり、ドラは裏ドラ、カンドラありとなっている。

## 関 雀 終 了



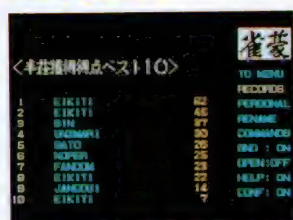
③半荘が終了すると、トップとドベの発表があり、その後スコアブック表示となる

## オプション機能も充実している

『雀豪①』は、オプション機能も充実している。

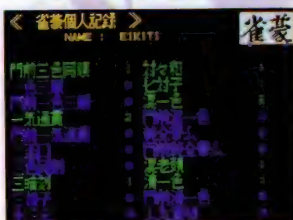
オプション機能は、サウンドのON/OFFやオープンモードの切り換え、登録した名前の変更などのほかに、半荘獲得得点ベスト10、獲得得点ワースト10、役満の記録が見られる「RECORDS」や総局数、栄和、自摸、放銃などをした回数と過去に上がったときの役の種類と回数などの個人的な記録が見られる「PERSONAL」などがある。

## RECORDS



④1回の半荘で獲得した得点のベスト10。このほかワースト10、役満の記録もある

## PERSONAL



⑤過去に上がった役の一覧表。自分のマージャンの傾向などの分析に役立つ



発売中

またまた登場のゲームコレクション!  
Vol.3を追いついて、つぎはVol.4

KONAMI

# GAME COLLECTION

コナミゲームコレクションVol.4

媒体	1200
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	64K
セーブ機能	
価格	4,800円

## 元気はつたつ/スポーツ5元中継

ゲームコレクションのVol.4がVol.3を抜いて登場。

今回は、スポーツシリーズIIで「コナミのサッカー」「コナミのゴルフ」「コナミのピンポン」「コナミのハイパーオリンピック2」「コナミのハイパースポーツ3」の5本が1

枚のディスクにおさまっている。このソフト1本で、スポーツの5元中継が楽しめるような得した気分になれるのだ。それでは、さっそく各会場から競技の模様を中継してもらいましょう。会場さん、どうぞー!

### コナミのサッカー S

こちらはコナミ球技場。ただいま白熱したサッカーゲームがくりひろげられています。レベルを5段階、チームカラーも8色から選択でき、同点になるとPK戦まで用意されている楽しいサッカーゲームです。



④ ちょうど人数が少ないけどサッカー!



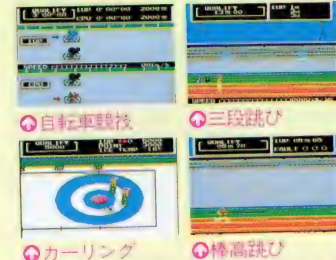
④ 8チームから好きなものを選ぶ。ハーフタイムも設定できる



④ 同点の場合はちゃんとPK戦も  
④ スライディングタックルも可能

### ハイパースポーツ3 S

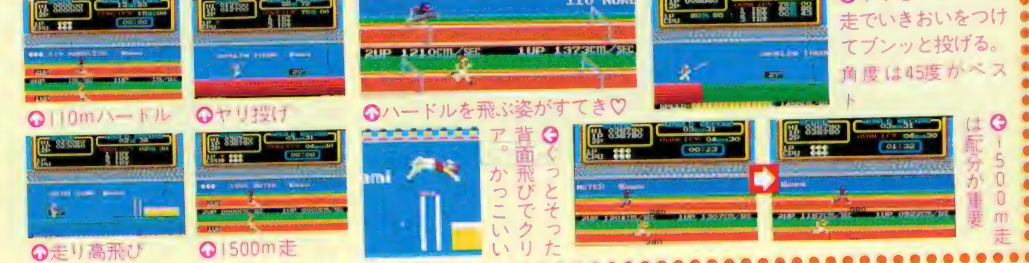
続いてこちらはコナミ市民競技場です。自転車競技、三段跳び、カーリング、棒高跳びと4種目がいつぱいにおこなわれています。ややマイナーな競技ですが、その新鮮さが競技をいっそうもり上げています。おっ、棒高跳びですばらしいジャンプが見られたもようです。



④ 自転車競技  
④ 三段跳び  
④ カーリング  
④ 棒高跳び

### ハイパーオリンピック2

はい、コナミオリンピック競技場です。ただいまおこなわれているのは、110mハードル、やり投げ、走り高飛び、1500m走の4種目です。ひたすら、体力で押し切る競技が多いので、4種目をひとまわりするだけで、選手もぐったりです。とくに1500m走が過酷な競技のようです。



④ 110mハードル  
④ やり投げ  
④ 走り高飛び  
④ 1500m走  
④ ハードルを飛ぶ姿がすてき♡  
④ 背を飛ばしてきつとそったア、かっこいい!  
④ 1500m走は配分が重要

### コナミのゴルフ S

こちらコナミカントリー。ただいまゲームコレクションオープンが開催されています。全9ホールで、球もストレート、フック、スライスと打ちわけも可能で、1人

④ 右のコース図をたよりにプレイ



でも2人でも自由にゴルフが楽しめ、お父さんとも遊べます。

### コナミのピンポン S

こちら、コナミ体育館。卓球の日本一をめざし、迫力満点のスピーディな試合が続く、場内は静まりかえっています。両選手とも、スマッシュ、ドライブ、カットと多彩な技を見せ、激しいラリーのまっ最中です。21点3セットマッチで、5段階のレベルが用意されています。

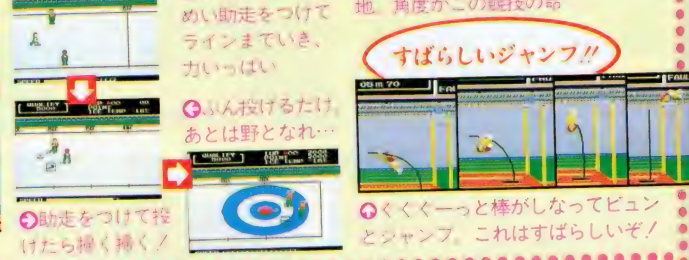
④ 本物っぽい音とスピード感で気分もリ上がる



④ アレイヤーの手が動きがさらにリアルなピンポン!



④ 自転車は上下に障害をよけてひたすらダッシュ!  
④ いっしょうけんめい助走をつけてラインまでいき、力いっぱい  
④ ふん投げるだけ、あとは野となれ...



④ ホップ、ステップ、ジャンプで着地。角度がこの競技の命  
④ 助走をつけて投げたら強く強く!  
④ ぐくぐくっと棒がしなってビュンとジャンプ。これはすばらしいぞ!



④ ヤリをかまえて助走でいきおいをつけてブンツと投げる。角度は45度がベスト  
④ 1500m走は配分が重要

Sのついているゲームは、スナッチャーの専用カートリッジに対応していてSの音楽が楽しめます。Cコナミ



発売中

3とおりの雰囲気でコンピュータとチェス!

# ケンペレンチェス Kempelen Chess

ポニーキャニオン

☎03-221-3161

媒体	MSX
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	5,500円

## 3タイプの盤と駒でプレイできる

立体的な画面のふつうのチェスセットだけじゃない。戦車や戦闘機の駒を使うバトルモードや、戦士やドラゴンの駒で戦うRPGモードで、いつもと違う雰囲気のチェスも指せるのだ。

たんに盤と駒が3タイプあるだけならおげさに騒ぐほどのことでもないが、それぞれの駒の感じにあわせて駒を動かすと

きのしぐさや、駒を取るときのアクションまで変わる。たとえば、バトルモードで駒を取るとき。取る駒を照準でねらい、カチッといったところで(LOOK ON)駒を動かすと、敵の駒が爆発して消える。RPGモードでは、戦士が歩いていって切りつけ、戦いのすえに倒しているように見えるのだ。

## ノーマルモード



リアルで立体的、これぞチェス



勝利

勝つとキングに  
光が差し、負ける  
とキングが割れる



駒移動

駒を選び駒の輪郭  
で移動先を指定する



敗北

## バトルモード



バトルモードの盤面。しぶい!



勝利

勝つと勇ましい  
グラフィックで負  
けるとガイコツ



駒移動

照準マークを動か  
して移動先を指定



敗北

## RPGモード



RPGモードは人間対モンスター



勝利

勝つとドラゴン  
を倒した騎士の絵  
と負けると悲慘だ



駒移動

駒は移動先まで自  
分で歩いていくのだ

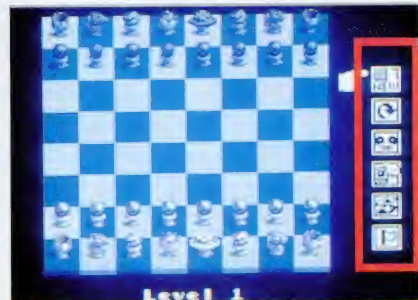


敗北

## いろいろな便利機能もついている

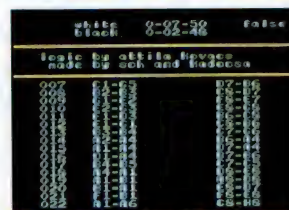
プレイモードを選んでコンピュータのレベルを設定すると(人間どうしても指せる)、試合がはじまる。プレイヤーがつけ

に白(先手)だ。試合中にSELECTキーを押すと、下の写真のような指差し確認マークと便利機能のプレートがでる。機能は上から、やりなおし(すべて忘れてはじめてから)、再現(試合の流れの確認)、棋譜表示、ヘルプ(プレイヤーのかわりにコンピュータが1手ぶん指してくれる。ただし、そのときのコンピュータと同じレベルの手)、盤面反転(コン



指差し確認マークで便利な機能を選んで実行

## 棋譜表示



棋譜表示機能。「+ (有利)」や「/ (好手)」は表示されない

ピュータと人間の受け持ちが逆転する。つまり白のプレイヤーが黒になって黒だったコンピュータが白になるわけ。この機能でプレイヤーが黒で指すこともできる、投了(無条件降伏でブ

## 盤面反転



盤面を反転するだけでなく、プレイヤーが黒で指すようになる

レイヤーの負け)となっている。これで棋譜のセーブ/ロードさえできれば完璧なのだが、それはできない。また、機能プレートはないが、試合中にBSキーで「待った」ができる。



発売中

あの九玉伝がパワーアップして帰ってきた

# 新九玉伝

テクノソフト

☎0956-33-5555

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC ディスク
価格	7,800円

※タイトル画面のみ自然画

## 前作九玉伝から数百年後、新たな冒険が始まった

前作、九玉伝では双子の坊主ちんねんとそんねんの活躍によって封印された九玉。それから数百年後、誰の仕業か封印が破られ怪しげな力を持つ九玉がばらばらに散らばってしまった。この九玉を集めてもう一度封印するため、キミはミンキー涼となって魑魅魍魎のこの世界を旅することになった。

敵を倒して、クリスタルなどを手に入れて武器を買って、戦



これが、2+の自然画  
この上に漢字が表示される

って、レベルをあげて……とはRPGお決まりのシステムだけど、ゲームのバランスがよく、安心してプレイできる。



九玉が封印されていたこの豊陀羅が破壊された

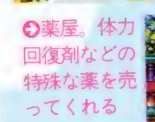


装備や体力などのバ  
メータ表示画面

## まちの人々



④宿屋。こ  
ではクリ  
スタルを  
お金に換  
えてくれ



⑤薬屋。体力  
回復剤など  
の特殊な薬  
を売って



⑥病院。持ち  
金の半分で  
体力回復。貧  
乏なとき助

## 散らばった 九つの宝玉を 集めるのだ

このゲームの舞台となる世界はほとんど一方通行で、町から町へと渡り歩いていく。やっとたどり着いた町で無理難題をふっかけられてしかたなく難題を解決していくと九玉の1つが手に入って……といった具合。町の人が困っていたら必ず助けてあげよう。

## 新九玉伝すごろく

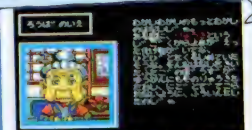
主人公が出発する町から、つぎの町への過程をすごろく風に紹介してみた。もちろんRPGなので敵と戦って経験値をかせがなければならなかったりするが、ほぼこんな感じでゲームは進行する。

### スタート



①イチダスの町。さ  
いのろの数右へ進む

### いんろうはわしが持っている

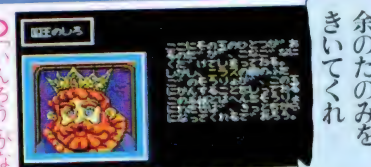


②ここに止まったら「いん  
ろう」がもらえる

### ゲームオーバー

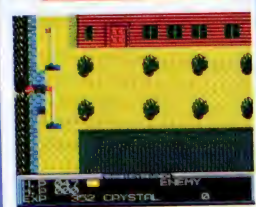


③善戦むなく、あな  
たは死んでしまいまし  
た。スタートにもどる



余のたのみを  
きいてくれ

### あがり



④無事ニラスの町にたどり  
着きました



⑤ツイン攻撃！ 防具があ  
ればクリスタルを手に入れ  
て左へ、なければ上に進む



⑥敵に出会う。武器があ  
れば左に、なければ上に進む



⑦主様に会って、  
1000ゴールド  
もらい防具を買う



武器や防具はいらんかね  
⑧100ゴールド  
で武器を買って  
装備を整える



発売中



# XZR II

エクザイル

完結編

株日本テレネット

03-268-1159

媒体	CD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円*

\*CDシングルつき

## 生還したサドラーたちは再び闘いに

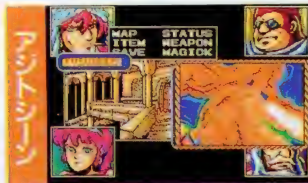
前作『XZR』で、2大超大国の首相を暗殺、最終戦争の勃発を防いだサドラーたちアサシンのメンバーが、故郷の村に生還した。

戻ってすぐにシリア砂漠に現われた怪物退治を頼まれ、あわただしくまた出発となった。シリア砂漠に向かったサドラーは、

怪物を難なく倒したが、その残骸から、本来イスラム教と敵対しているキリスト教十字軍を護衛するテンプル騎士団の首領、ユーグ・ド・ベインからの会見申し込みのメッセージを受け取る形に。エルサレムまで出向いたサドラーたちは、そこである仕事を依頼される。



●RPGシーンでは、買い物やゲーム上重要な情報収集をする



●ゲーム中のマップ移動や体力の回復はアジトシーンでできる

## マジック/ドラッグ/迫力のアクション

システムなどのほとんどは前作を引き継ぎながら、全体としてパワーアップしている。とくにアクションシーンに登場する

巨大なボスキャラとの対決は、迫力満点だ。もちろん、ハシシ、マリファナなどのおなじみのパワーアップ用ドラッグや、各種マジック(善の魔法)も登場。

砂漠のけけ物 地面の下から襲ってくる巨大なイモムシ型の怪物!

デカキャラだ!!

サドラー

主人公のサドラー。剣とマジックの力で敵と戦い、レベルアップ。

バイオリズム

サドラーの状態を示す。各種ドラッグで能力を変えると激しくゆれ動く。

HPのゲージ

ヒットポイントの状態。ゲージが下限を超えると死んでしまう。

MPのゲージ

攻撃、回復などの魔法。レベルが上がると9種類まで使える。

## イスラム異端派、暗殺団『アサシン』とは

サドラーと、その仲間たちはアサシンのメンバーである。アサシンとは、イスラム教異端派に属し、墮落した正統派や、当時のイスラム世界に侵攻してきたキリスト教徒に対する過激なテロ行為から、恐怖の暗殺団として恐れられていた。

そして、サドラーたち五人のそれぞれが戦士や魔術師といった特徴ももち、その特徴をいかしていく感じでパーティ編成をとる。このあたりがもっともRPGらしい。

### 仲間たち

仲間は各種能力のエキスパート。パーティは4人まで。



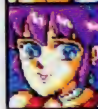
#### サドラー

アサシンのリーダーにして剣と武術にたけた最強の戦士。20才。



#### キンディー

多くの戦士を養成した鋼の肉体をもつ、怪力無双の大男。32才。



#### ルーミー

風のような身軽さと8か国語をあらゆる能力を持つ。16才。



#### ファキール

大魔術師。占星術などの英知を身につけた知恵者。年令不詳。



#### スフラフルディー

I Q 180の明晰な頭脳をほこる科学者。自然の事物について詳しい。

## 謎が謎を呼び、舞台は世界中へ!

前作でアララの奇跡によって時空を超えたサドラーは、今回も世界中を飛びまわり、行く先々でいろんな人物と出会う。元フランス貴族ユーグ・ド・ベイン。平安末期の僧、仁寛。吟遊詩人ジョフレ・リュテル。人物をたどっていくことによって最後に「究極の建築物」を知る。いったいそれはどんな物なのか。



●エルサレムの街では、十字軍の兵士と戦う。そして舞台はイスラム世界を離れ、世界中へ……

## 謎のカギを握る人物

物語を進めていき、謎を解きかけとなるのが以下の人物だ。みなどこか異端者のようだが……。



#### ユーグ・ド・ベイン

●テンプル騎士団の首領であったが、十字軍が暴徒化したため、謀反をはかる



#### 仁 寛

●平安末期の日本で邪教の烙印を押されて伊豆で流刑の身に。真言宗立川流の祖



#### ジョフレ・リュテル

●キリスト教異端派カタリ派の吟遊詩人。インドの地でサドラーたちと出会う



発売中

温泉町が舞台のコミカル・ホラーAVG



# 白夜物語

ウィンチェスター家の末裔

イーストキューブ

☎011-711-7709

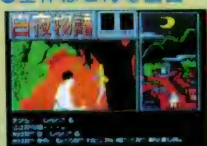
媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円



## さびれた温泉町の奇祭、タツ年フェアとは……?

東峰学園大学4年生で探検部の部長である佐藤博之は、ある洋館を求めて、さびれた温泉町に来ていた。町は12年に1度、タツ年のみに行われるという祭り、「タツ年フェア」のまっ最中。

### ●全体はこんな画面



画面の右に位置する地図は移動できる場所を示している。

建物に入ると室内の見取り図が表示されるようになるのだ。

祭りの期間中、町はすべて西洋化され、屋台がレストランに、旅館がホテルになるという。この祭りの由来は洋館にあるらしい。そして、博之は洋館がウィンチェスター家の屋敷であることを知った。ウィンチェスター銃を発明したといわれるその家は銃で殺された人々の怨念によって呪われていたのだ。博之はディスクで知りあったかずえととり子とともに洋館に向かうことにした。タクシーに乗った3人の前で早くも恐怖が幕をあげた。



## 入ってはいけない呪いの館に閉じこめられた!

洋館は暗く静まりかえっていた。ローソクを手に部屋の灯りをつけに行ったかずえは悲鳴とともに姿を消す。出口のドアは開かず、この呪いの屋敷に閉じこめられた2人。なんとかかす



●散らかってる本にヒントが……

えを助けだし、この洋館から脱出しなくてはならないのだ。2人の前に現われる数々のモンスター。幾多の攻撃をかわし、洋館の出口を見つけ出すことが博之であるキミに与えられた使命。



●いろいろな種類の本がある

### パワーゲージつきの画面

白夜物語には戦闘モードがある。モンスターが襲ってくると、画面右上のパワーゲージがいっぱいになりダメージを受けるたびにゲージが減少していくのだ。



### 拡大すると

●有効なコマンドを選ぶと敵にダメージを与えられる

## 事件の舞台

ゲーム序番は温泉町を回って情報を集めるのだ!



## もう、誰も信じられない。突然襲ってくるなんて!

そう、恐怖は突然に襲ってくる。洋館の中はもちろんのこと、この温泉町のいろんなところにモンスターたちはひそんでいるのだ。まさかと思うような人が、みるみるバケモノに変わっていくようすはキミを恐怖のどん底にたたきおとしてくれるだろう。

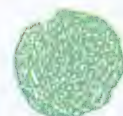
●人面犬は人の顔をもつケモノだ



●人間がモンスターに変わる……



●モンスターの王者ドラゴンだ



## 呪われたウィンチェスター家の末裔を捜せ!

ウィンチェスター家の末裔、スーザン・ウィンチェスターを捜すことさえできれば、かずえを救い出すことができる。彼女はいったいどこにいるのか?



●かずえが縛られている中央の魔法陣が不気味だ

©イーストキューブ



発売中

中国四千年の歴史を受け継いだシューティングゲーム!



GA夢

☎03-361-4063

媒体	200
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

## 仙人を主人公にした 中華風シューティング

人里離れた中国奥地の山々では現在も仙人になりたいと願う人々が修行をつけているという。主人公のマイケル・チェンもそんな若者のひとり。仙人の最高位「中華大仙」をめざして、長く過酷な修行の旅を始めた。

④中国って本当に仙人がいるような気がするね



## パワーアップは中華料理で!!

このゲーム、パワーアップ・システムがとってもユニーク。画面上に登場するぎょうざ、しゅうまいなどの中華料理をすべて撃つとパワーアップ・アイテムが登場してくるという仕組み。なんかお腹がすいてくるのだ。

### パワーアップ アイテム

⑤これなしではクリアは不可能。全部で5種類だ

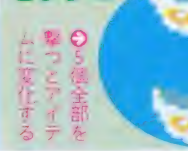


### しゅうまい



④中華料理の代表的な点心のひとつ

### ぎょうざ



⑤5個全部を撃つとアイテムに変化する

## 12種類のスゴイ法術

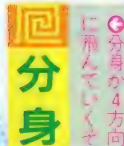
主人公のチェンは仙人。当然法術なんかも使えちゃうのだ。種類は12種類もあって、どれもこれもがハデなやつばかりだ。なかなか変化にとんでいる。



④4方向の火の球がクルクル回る



⑤火の竜のように飛んでいく



④分身が4方向に飛んでいくぞ

## 各面のグラフィック は水墨画タッチ

ゲームステージは全部で5ステージ。どの面もいかにも中国ってかんじの水墨画タッチのとってもきれいなグラフィック。

各ステージにはそれぞれ巨大なボスキャラが待ちかまえていて弱点を狙わないと倒しにくい。ボスキャラを倒すことによって仙人としての位がひとつずつ上がっていき、目標の「中華大仙」に一步一步近づいていくのだ。

### STAGE 1

### 五行山

最初はほんの小手調べといったところ。水墨画がとてもイイ。



④かみなりに注意



④こいつはどこをねらっても倒せる

### STAGE 2

### 黄河

敵の強さも1面とは大違い。とくに中ボスがかなり強くなっている。



④こいつは強いぞ



④船の血が弱点だ。集中してねえぞ

### STAGE 3

### 万里長城

敵の攻撃の激しさに、移動する大虎などを見失いがちだ。注意!



④こいつが中ボス



④不良大仙のほくらが弱点

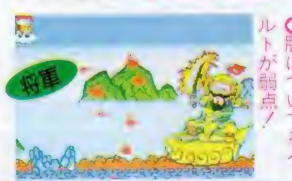
### STAGE 4

### 泰山

目を血のようにして敵を追わないといけないほどむずかしい面だ。



④2面の鬼は強い



④龍についてのベルトが弱点

### STAGE 5

### 天上界

天上界では竜に注意しよう。こいつの弱点は頭。しつこくねえ!



④美しい天上界だ



④おてこの丸い部分か弱点。固いぞ

大いなる万里長城! 雄大な中国を感じさせるステージ3のマップだ





発売中

いきなり、T&Eの総決算ディスク・マガジン発売!



T&Eソフト  
☎052-773-7770

媒体	5.25"
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	2,500円

※ソフトベンダー武尊のみの販売

## T&Eらしいというか、ノリがとにかく楽しい!

あまりにも突然に、発売が決まったらしい。そういうところも、内容もT&Eらしいノリによさが感じられるバラエティ・ソフトだ。おもな内容は「新春スペシャル座談会」に始まって、

「ハイドライドX」の情報、そして「レイドック2」「グレイテストドライバー」「サイオブレード」のデモやミュージック・コレクション。さらにT&E秘蔵のゲームなどもりだくさん。

①一枚目のディスクのタイトル画面とその目次。座談会がある



これが中身



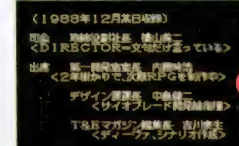
②2枚目。目次は内蔵時計に従って昼、夜で画面が変わる

## そのほか福袋的にゲームやデモがすごい、すごい!

座談会の中をのぞいてみると、開発にたずさわった人ならではの意見が聞けたり、こっそりと業界のあふないネタが公開されていたりしてなかなか興味深い。また、1年をふりかえっての反省や、今後の課題などのまじめなものもある。そして、そのほかには未発表のシューティング

ゲーム「ARUGO-J」や軍人将棋に似たボードゲーム「じゃんけんウォーゲーム」、MSX2をしゃべらせる「MSX2おしゃべり君」もおもしろい。とにかくあきさせない!

## あふない新春対談



④座談会の出席者の案内がまず最初に入る



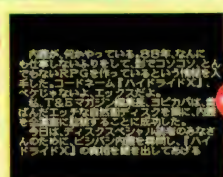
⑤副社長の横山氏から、あいさつがあって始まり……



⑥座談会らしく話題によってはみんなで(笑)なのだ

## ハイドライドXとは…!?

⑦「ハイドライドX」に、いよいよ迫るぞ



⑧開発の内藤氏からそのすべてを聞き出そうとするよびかわ氏だったが……

⑨くだらないことをいったり、かわすとよびかわ氏がムチを使う。悲惨な叫び声がかたまる



⑩すこしずつしゃべってしまおう内藤氏。もつと聞きたいなあ



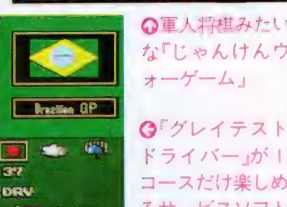
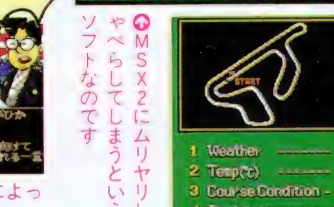
⑪こうしてムチによってどんどんしゃべってしまおう内藤氏だったが……



⑫「サイオブレード」のBGMが17曲も



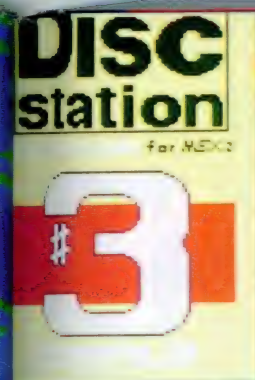
⑬未発表シューティングゲームだいつ



⑭MSX2にムリヤリしゃべらしてしまおうというソフトなのです

⑮「グレイテストドライバー」が1コースだけ楽しめるサービスソフト





3号の最新情報をのせて!

# DS fan

ディスクステーション・ファン

コンパイル

☎082-263-6006

Mファンではカミングスーンで紹介したあとNEWSにするのが恒例になっているけど、『DS』は隔月で出るので連載コーナーで特別に毎月フォローしていきたい。で、今月はいち早く3号に迫る!

媒体	MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,980円

## 第3号も内容充実 で待ちどおしい!

号を重ねることに充実度アップの『DS』(ディスクステーション)だけど、3号もすごい。

発売が4~5月の予定のナムコの『ファミスタ(仮称)』をいち早く体験できるゲームがなんに入っている。かたちはホームラン競争となっているけど、こんなふう発売前のソフトが楽しめるなんて驚き。2月8日の発売が待たれる。

このほかにも、いつものBGVやレトロソフト、投稿作品、もちろんMファンのコーナーも



入る予定だ。未定の部分も多いけど、とりあえず決まっているものをこれから紹介しよう。



## BGVは2本もある!

2号ではクリスマスツリーを飾りつけするボエムっぽいBGV1本だったけど、3号では2本入る予定だ。1つは顔がぐるぐる回ったり、でかくなったりする「魔顔人マイケオ」。もう1つはかわいいめの「バレンタインデー」。編集部としては前号のノリから後者を楽しみにしているのだけど……。だって右にある画面の顔、怖い!

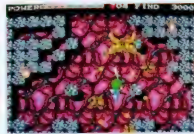


青い顔がちらちらとでかくなつてくる! クルクル

恒例のBGVもアイデアがいつも新鮮で楽しい!

## 真ゴルベとゴジラくん

前号は横スクロールだったけど、3号は縦スクロールだ!



太りめのゴジラくんのアクション



『ファミスタ』以外にプレイできるゲームはこの「真ゴルベ」の縦スクロール面とレトロゲーム「ゴジラくん」。「ゴジラくん」はずっと前に東宝から発売になったパズルアクションゲームだ。このゲームを知っている人はいないだろうな。MSXの歴史の長さを感じてしまう。

※画面は開発中のものです。(コンパイル、ナムコ、ほかたくさん)

## そのほかもりだくさん!

さてさて、このほかにも決まっているものは、前号におしくも入れられなかったブレイン・グレイの「妖怪変紀行」のものかとニヤンクルのビッツーからの何か、そしてBASICゲームはゲーム・アーツの何かだ。さらにおとぼけAVGの「魔導師ラルバ3」と画面に出ている役ハイと同じものを集める、ちょっと変わった2人麻雀「麻似雀」がコンパイルから。Mファンはファンダムの1画面のものをいくつかまとめて、と思っている。できたら、あるテーマにそって選びたいのだけど、もしリクエストがあるならアンケートハガキのメッセージの欄に書いておいてくれるとうれしい。

さて、3号のあとに春のスペシャル版、3枚組9,800円の予定があるというが……/

同じ役を作っていく2人麻雀ゲーム「麻似雀」



まん中の一列と同じものを集めるのに最初からミス



Mファンで候補にあがっている! 画面プログラム



これも候補の! 画面プログラムの! さらでうす





発売中のソフトを再チェック!

# ON SALE

期間／11月15日から12月14日まで

## 期間中に発売されたソフト

11月

- 15日** ●コナミゲームコレクションVol.1～2(D)/コナミ/各4,800円  
過去のゲームを集めたディスクソフト。全4作発売予定。  
●アークス(D)/ウルフチーム/8,800円  
壮大でドラマチックなRPG。ビジュアルシーンも多い。  
●学園戦記(D)/チャンピオンソフト/6,800円  
私立帝王学園にかくされた謎を探るアドベンチャー。
- 18日** ●テトリス(D)/BPS/6,800円  
落ちてくるいろんなパーツを横1列に並べて消すパズル。
- 21日** ●孔雀王(D)/ボニーキャニオン/7,800円  
同名漫画のアドベンチャー型のRPG。
- 24日** ●ファンタジーII(D)/ボーステック/9,800円  
パーティ形式のRPG、ファンタジーの続編。
- 25日** ●原宿アフタダーク(D)/工画堂スタジオ/8,800円  
原宿の街に起きた殺人事件を解明するミステリーAVG。
- 26日** ●スターシップランデブー(D)/スカップトラスト/7,800円  
女の子をせめるHなゲーム。2+の自然画が見られる。
- 30日** ●中華大仙(D)/ホット・パイ/6,800円  
仙人の修行をつみながら闘うシューティングゲーム。

12月

- 1日** ●べんぎんくんwars2(R)/アスキー/6,800円  
べんぎんくんが数々の動物と球を投げあうアクション。  
●白夜物語(D)/イーストキューブ/7,800円  
ウインチェスター家で事件が起きた。恐怖と謎のAVG。

今回の期間は、年末商戦にさしかかるところで、発売されたソフトの数も多い。ほしいソフトを逃さぬように。ショップひとり旅は協力店、3店に期間中の売れゆきを聞いてみた。



④からくもいちばんの売れゆきとなったディスクステーション

★印はMSX2 2+、(R)はROM版、(D)はディスク版です。また、価格のあとに★がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

- 1日** ●花の清里(D)/スタジオパンサー/7,800円★  
清里に招待してくれた叔父の死をめぐるアダルトAVG。
- 2日** ●コナミの占いセンセーション(D)/コナミ/4,800円  
相性、手相、おみくじなどいろんな種類の占いソフト。
- 8日** ●ディスクステーション2号(D)/コンパイル/1,980円★  
大好評のディスクステーション2号。自然画も見られる。  
●アルギースの翼(R)/アスキー/7,800円  
以前ディスクで発売になっている同名RPGのROM版。  
●めそん一刻 完結篇(D)/マイクロキャビン/7,800円★  
人気漫画のAVG。ROM版はすでに発売されている。  
●ハイデッカー(D)/サインソフト/7,800円  
人類破滅をさけるべく歴史をかえるシミュレーション。
- 9日** ●R-TYPE(R)/アイレム/7,300円★  
お待たせ! ファン待望のシューティングゲーム。  
●きまぐれオレンジロード(D)/マイクロキャビン/7,800円★  
優柔不断の主人公をめぐる三角関係の話のAVG。  
●MSフィールド(D)/ファミリーソフト/6,800円  
機動戦士ガンダムのキャラで戦う戦闘シミュレーション。
- 13日** ●琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/9,800円★  
琥珀館に起きた事件を追う、本格ミステリーAVG。  
●新九玉伝(D)/テクノソフト/7,800円★  
九つの玉を封印すべく戦うRPG。「九玉伝」の続編。  
●ちよっと名探偵(D)/チャンピオンソフト/6,800円  
女の子2人の探偵がひき逃げ事件を解決するAVG。

## ぶらりショップひとり旅スペシャル

このコーナーも回をかきね、協力してくれるショップの数も増えてきた。今回は期間が年末商戦にかかるということで、スペシャル企画(というほどではないけど)として、協力店、3店(サトームセン1号店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店)それぞれのソフトの販売状況取材してみた。期間中の12月9日には、ユーザー待望のお待たせソフト「R-TYPE」も発売になっているので、そのへんの人気の度合いなども興味深いところだ。

●サトームセン1号店(鈴木さん)  
今回の期間中に発売されたソフトについては、あまり大きな動き

が見られないですね。いまだに、『ラスト・ハルマゲドン』や『グレイテストドライバー』などが売れていて、ほかはいまいちという感じです。12月に入ってからのソフトについては、たぶん学生が試験期間なので、あまりふるわないんだと思います。注目の『R-TYPE』ですが、これもまだいまいち。12月後半になって期待できそうですね。

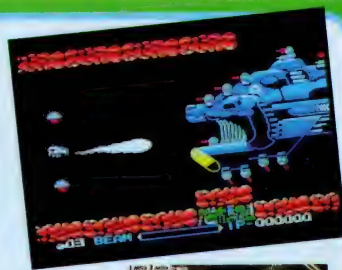
●J&P町田店(平田さん)

はっきりいって、この時期、MSXのソフトで目だった動きというのは見られなかったですね。売れた数だけいえば、『ディスクステーション2号』ですが、創刊号ほどのいきおいはなくなりました。

本格的に動き出すのは、この次の期間でしょう。地味な動きですが、『アークス』などが少しずつ売れています。『R-TYPE』の人気はいまいちもり上がりにかける感じです。

●LAOX武蔵小山店(仲村さん)

単純に本数だけでいうなら『ディスクステーション2号』が売れていますね。ただこれも1号ほどのいきおいはないですね。ほかにはラスハゲやGDがまだ売れつづけている感じです。あとは『べんぎんくんwars2』もなかなか売れています。クリスマスまえなので、それまで待つというお客さんが多いようです。『R-TYPE』はなかなかの売れゆきですが、まだまだこれからという状況ですかね。



〇〇ついにという感じで登場したR-TYPE。でもゲームはおもしろいからゆるしちゃう?

協力：サトームセン1号店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店(50音順)



超新作ソフト紹介!

# COMING SOON

年末のいきおいに負けて今月のCOMING SOONはちょっと少なめ。でも、発売予定は多いので失望する必要はない。コナミから新作の予定が2本もとどいたし、ゲーセンで

しか遊べなかった「バックマニア」のMSX 2版が姿を現したので、ますます失望する必要はなくなった。ただし、これらのソフトをかうお金がないキミは失望する必要あり!

※画面はすべて開発中のものです。

## 魂斗羅

■コナミ ■ ☎ 03-264-5678 ■ 2月下旬発売予定

思う存分銃を撃ち、スカッとあばれるアクションゲーム

媒体	MSX
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	アクション



④画面は3パターン。タテ、ヨコスクロールと3Dとバリエーション豊富



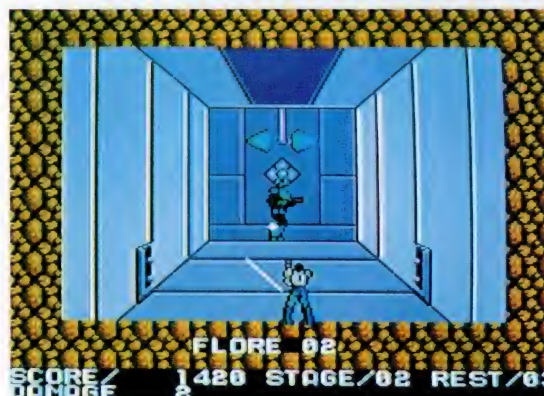
⑤2人同時プレイができなくなったぶん、ゲームがややむずかしくなるかも……。でも、1人プレイなら楽しさも1人じめできるというもの

西暦2041年、ニュージーランド沖合のガルカ島に隕石が落下した。その2年後、人類滅亡をたくらむ“レッドファルコン”と名のる侵入者が、ガルカ島一帯を占拠した。地球海兵隊所属の魂斗羅(最強の闘士)、ビルとランスの2人の上等兵は敵の前線基地及び中枢壊滅のため、ガルカ島へとむかった……。

ゲームセンターや、ファミコンでおなじみの戦争ゲームの移植版。ただし、MSX版ならではの、オリジナルステージやキ

ャラクタも用意されている。

タテスクロール、ヨコスクロール、3D表示と3パターンの画面でゲームは進行する。熱帯密林やツンドラ地帯、地下通路などさまざまな条件のなか、銃を片手につき進むのだ。キミの味方はこの銃とジャンプのみ。主人公は2人だけど、プレイできるのは1人だけ。ゲーセンやファミコン版とちがって、2人同時プレイはできない。ちょっと残念だけど、オリジナルキャラなどが増えたのがまん!



⑥3D表示の画面。ふせてかわずという技も重要だ。3Dのエリアには、横に流れる電流のワナなどもしかけてあってなかなか難関



# はい 牌の魔術師

■コナミ ■☎03-264-5678 ■2月中旬発売予定

## コナミはマージャンでキャラクタの性格診断?

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	テーブルゲーム

### ●コナミのキャラで楽しく対局

コナミの新作第2弾はマージャンゲーム。練習対局と実戦対局の2つのモードが用意されているほかは、いっけんふつうの4人打ちマージャン。ところが対戦相手の8人というのがコナミのゲームキャラなのだ。性格の一部を下で紹介してある。

### ●楽しさのものは多くの機能

このゲームの機能をざっと書き出すと、

- ①音声出力機能  
「ポン」などの声が出る。
- ②ルール設定可能  
こまかいルールを設定できる。

### ③HELP機能

ほかのプレイヤーから鳴ける牌などが出ると場を一時止める。

④BGMのON/OFF、曲目選択機能

### ⑤対戦相手性格設定

8人のキャラの、役のねらいかなど、性格を設定できる。

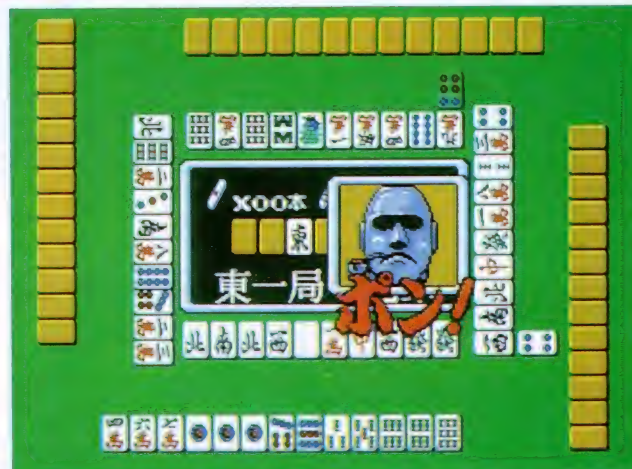
### ⑥画面補正機能

画面の表示位置を正す。

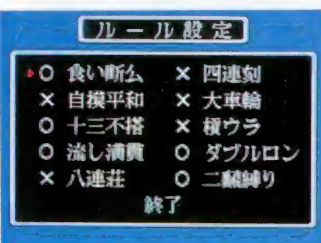
### ⑦新10倍SRAM対応

各キャラクタたちが、対局をかさね、セーブすると成長して強くなる(実戦対局のみ)。

とくに性格設定と成長機能はゲームをいっそう楽しくする。



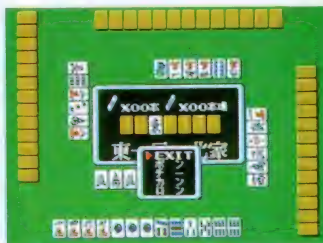
④とつぜんモアイのポン! こんなふうに声とともにキャラが顔を出す



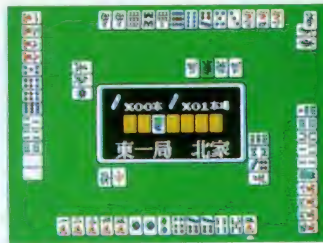
①ルール設定画面。ゲームまえに、この画面で表示されているぶんのルールが設定できる



②各キャラの性格設定画面。アフロディエの初期の性格は上のような子だから鳴き虫



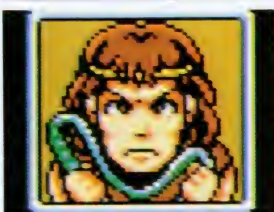
③ポンやチーなどはウィンドウでOK。HELP機能を使えばウィンドウは勝手に出てくる



④オープンモードを使えば、相手の手のうちも見る事ができる。ただし練習対局のみ可能

## 相手となるのはコナミのキャラクタ軍

### シモン



③強気。おりにない、相手の捨て牌は見えない

### ゴエモン



③字牌や一九牌が嫌い。メンゼンでタンヤオ好き

### ポポロン



③強く、賢い。自分の手をよく考える強敵(?)

### ペンギン



③単純なので、一色手ばかりをねらってくる

### アフロディエ



③女の子だから(?)すぐに鳴く。手は安い

### モアイ



③チャンタねらいで、ベンチャンなどを好む

### スナッチャー



③テンパイせくリーチ待ちのよしあしは無関係

### ヴェノム



③リーチには打ちこまない。ヤミかつツシかない




# パックマニア

■ナムコ ■ ☎03-756-2311 ■発売日未定

## なつかしのパックマン3D版

むかしむかし、ゲームセンターではやったゲームに『パックマン』というゲームがありました。口をばくばくとさせた主人公が、ふよふよ歩くモンスターから逃げながら、迷路に散らばった点(?)を取っていくゲーム

でした。ところが、大きな点を食べると逆転、主人公がモンスターを食べてしまうというドキドキははらのゲームでした……とむかし話のように書き出してしまいたくなるくらいなつかしいパックマンが、3D表示

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アクション

の『パックマニア』となって帰ってきた。

ゲームセンターに登場したのが1年ぐらいまえ。今回は、ほかの機種に移植されるまえに、いきなりMSX2で登場だ。

ゲームの基本部分は、モンス

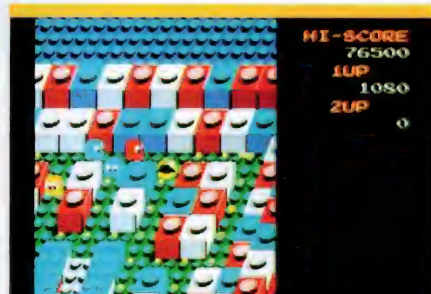
ターから逃げながら迷路に落ちている点を食べっていくパックマンと同じ。迷路が3Dになってスクロールするようになったのと、主人公のパックマンがジャンプできるようになったあたりが大きなちがい。迷路も何種類かに増え、スピードアップするスペシャル・パワー・アップ・アイテムが用意されたのも旧作とちがうところだ。楽しさも数倍になって、旧作とはひとあじちがうゲームになった。



① ジャンプで敵をよける



② 3D画面で立体的になった。スクロールをする



③ キャラクタはあいかわらず。単純だがかわいい

# ワンダーボーイII モンスターランド

■日本デクスタ ■ ☎03-255-9761 ■4月発売予定

## RPG要素たっぷりのアクションゲーム


主人公ワンダーボーイが、モンスターランドにやってきたところからお話がはじまる。そこには悪の怪物、ドラゴンがはびこり、人々の平和はみだされていた。そこで、ワンダーボーイがドラゴンを退治しに、冒険の旅へ出るようになったのだ。

『ワンダーボーイ』といえば、ゲームセンターではやった横スクロールのアクションゲーム。ワンダーボーイはMSXには移植されなかったけれど、その続

編、『ワンダーボーイII モンスターランド』が移植された。

モンスターランドのほうは、たんなるアクションゲームにとどまらず、RPG的な要素がたくさんもこまれ、いわゆるアクションRPGというような感じに仕上がっている。

まずは、町のなかで旅の準備。防具屋やくつ屋などで装備をそろえ、酒場ではさまざまな情報を手に入れなければ、冒険ははじまらない。ただし、これらの

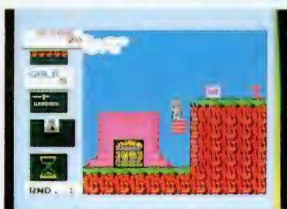
媒体	
対応機種	MSX MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アクション



① ゆかいなボスキャラも登場

ってゲームも奥の深いものになっている。アイテムも多く用意され、秘密のショップなどもあって長く楽しめそうだ。

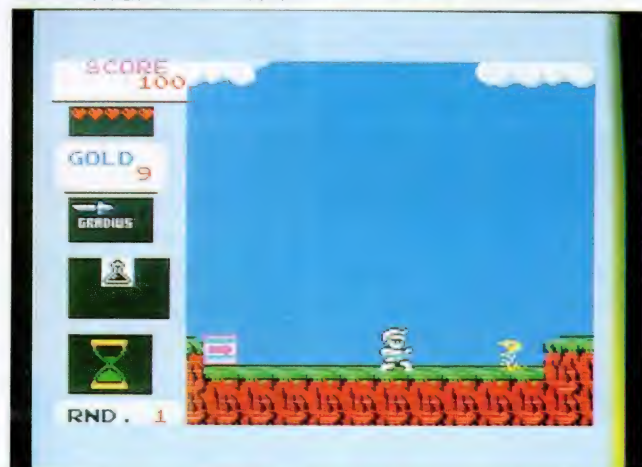
装備をそろえるにはゴールドが必要。敵を倒さないとゴールドは手に入らない。と、形式はまったくアクションRPGなのだ。そのぶん、謎解きなどもくわ



② ワンダーボーイはやたらと元気



③ 店ではモンスターがむかえる



④ 横スクロールの画面を、剣を突き出し敵を倒しながらつき進むのだ

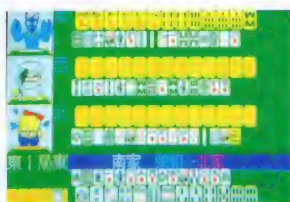


# MSXの画面がなくても COMING SOON

とつぜん復活したこのコーナー。発売予定表には載っているけど、まだ姿を現していないソフトたちを、他機種の画面写真で紹介してしまおうというコーナーだ。今月は大量8本紹介!

## ぎゅわんぶらあ自己中心派2 (ゲームアーツ)

昨年11月に発売された「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の続編。同名の漫画のキャラクタを相手に打つマージャンゲーム。登場キャラクタも新調されてMSX 1、2(2+)両対応で登場。  
発売日未定  
88、X1で先行発売中



④キャラクタが一新。1と合わせれば人数も増える。画面は88版

## ミッドガルツ

(ウルフチーム)

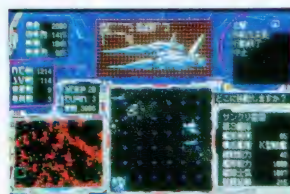
人間とドラゴンの共存する世界のお話。ドラゴンと兄弟同然に育った主人公が、1本の剣を見つけたことから物語がはじまる。ビジュアルシーンたっぷりのアクションゲームという感じ。  
3月下旬発売予定  
98が1月発売予定



④ドラゴンに乗って冒険の旅に出るのだ。画面は88版

## シュヴァルツシルト (工画堂スタジオ)

宇宙を舞台にした、シミュレーション。外交・外商、軍事、投資など、あらゆる分野で戦略をたてないとならない本格派だ。シナリオもかなりこまかく考えられていて、じっくり楽しめる。  
発売日未定  
98、88で先行発売中

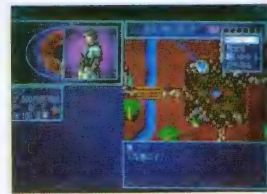


④シナリオがこりにこったシミュレーション。画面は98版

## ディガンの魔石

(アーテック)

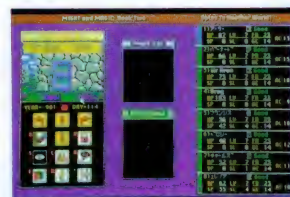
とつぜん奥さんをおそった奇病の原因を調べに、旅をはじめめるパーティ形式のRPG。RPG的な成長させるといった要素よりもストーリーが流れるという感じでAVG的なゲーム内容。  
3月上旬発売予定  
98で先行発売中



④シリアスなストーリーのAVG的RPG。画面は98版

## マイト・アンド・マジック2 (スタークラフト)

すでに発売されている「マイト・アンド・マジック」の続編。画面レイアウトも、ガラッとかわえてシナリオはさらに壮大にパワーアップされている。アメリカと日本で同時発売されている。  
2月発売予定  
98、88、X1で先行発売中



④大人気のRPG続編。画面構成も一新された。画面は98版

## 怨霊戦記

(ソフトスタジオWING)

悪霊におびやかされている街に起きる不気味な事件の謎を解くAVG。おどろおどろしい画面とシナリオの展開に、背筋の寒くなるような感じで、小説を読んでいるようなゲームだ。  
1月下旬発売予定  
88、FM77で先行発売中



④ホラー映画好きな人にはもってこいのAVG。画面は88版

## 死体置場で夕食を (テクノポリスソフト)

赤川次郎原作のAVG。ゲームは章だてされていて、時間の概念があり、設定された時間内に解けなければ、その章のはじめにもどされてしまうという、かわりだねのゲーム。  
発売日未定  
98で先行発売中



④赤川次郎原作のAVGなんて、おもしろそう。画面は98版

## アメリカンサクセス

(ウインキーソフト)

4人までいっしょに遊べるシミュレーションゲーム。農地、リゾート地、鉱山、工業地の4種類の土地から好みのものを買ひ、設備投資して収益金をあげ、成り上がるえぐいゲーム。  
1月下旬発売予定  
88で先行発売中



④キミはアメリカンドリームをつかめるか? 画面は88版



ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークは  
MSX 2/2+の  
ゲームです。



# 新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
1月	5日 ★阿佐田哲也のA級麻雀(D)/ポニーキャニオン/5,800円
	11日 ★ウルティマⅠ(D)/ポニーキャニオン/6,800円
	下旬 コナミゲームコレクションVol.3(D)/コナミ/4,800円
	下旬 ゴーファアの野望(R)/コナミ/5,800円
	下旬 ★アンジェラス(D)/エニックス/8,200円
	下旬 ★プレイボールⅡ(D)/ソニー/6,800円
	下旬 ★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
	下旬 ★テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	下旬 ◎秘録 首斬り館(D)/BIT2/8,800円
	下旬 ★アメリカンサクセス(D)/ウインキーソフト/6,800円
2月	下旬 ★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円
	下旬 ★打ち碁マスター(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	？ ★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
	3日 ★ウィザードリィ(R)/アスキー/価格未定
	8日 MSX・FAN3月号(本)/徳間書店/特別定価
	8日 ◎ディスクステーション3号(D)/コンパイル/1,980円
	中旬 ★牌の魔術師(R)/コナミ/5,800円
	21日 ★ザ・ゴルフ(D)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	下旬 ★魂斗羅(R)/コナミ/5,800円
	？ ★マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円
3月	？ ★テラクレスタ(R)/日本物産/5,800円
	？ ★少女遊戯(D)/グレイ/7,800円
	下旬 ★ワープロカートリッジ(R)/松下電器/19,800円
	3日 ●第4のユニット3(D)/データウエスト/価格未定
	8日 MSX・FAN4月号(本)/徳間書店/特別定価
	上旬 ★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
	下旬 ★ミッドガルツ(D)/ウルフチーム/8,800円
	下旬 ★釣りキチ三平 釣り仙人編(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	？ ★妖怪変紀行(D)/ブレイン・グレイ/6,800円
	？ ◎ディスクステーションスペシャル(板称)(D)/コンパイル/9,800円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月以降	▲ぎゅわんぶらあ自己中心派2(R)/ゲームアーツ/価格未定
	★シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
	★ベトナム1968(D)/スキャットラスト/価格未定
	★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャットラスト/7,800円
	★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャットラスト/7,800円
	★白と黒の伝説 百鬼編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	★白と黒の伝説 輪廻転生編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	★白と黒の伝説 アスカ編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	★スターダストハイスクール(D)/データウエスト/7,600円
	★ゾイド2(R)/東芝EMI/価格未定
	★センターコート(媒体未定)/ナムコ/価格未定
	●ファミリースタジアム(R)/ナムコ/価格未定
	★バックマニア(R)/ナムコ/価格未定
	ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★GCALC(D)/ハル研究所/14,800円
	★シャーロックホームズ(D)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
	★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	★拔忍伝説Ⅱ(D)/ブレイン・グレイ/価格未定
	★ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/7,800円
	★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	★東方見文録(D)/ナツメ/価格未定
	★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
	★名監督(D)/JDS/価格未定
	★アメリカンフットボール(D)/ピングソフト/6,800円
	★まじゃべんチャー(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	★死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/9,800円
	★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/価格未定
	★私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/ /価格未定
	★内山亜紀の超番外編(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/ /価格未定
	★制服図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//価格未定
	★蝶類図鑑Ⅰ(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/ /価格未定
	★パイレーツ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	★サイレントサービス(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	★ガンシップ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	★いつみセンセーション(D)/テクトハウス/価格未定
	★水原マサキ画集(D)/テクトハウス/価格未定
	★三つ目がとおる(R)/ナツメ/価格未定
	未定 ハイドライドX(未定)/T&Eソフト/価格未定

この情報は12月19日現在のものです。

記号が増えました。◎はMSX2か2+によって機能が切り換わります。●はMSX2+専用ソフトです。価格のあとの☐はMSX-MUSIC対応です。  
▲はMSX1、▲両対応で、1モードによってグラフィックが切り換わります。



# 思考ルーチンもグラフィックも、MSX版が最高の出来!

アニメ番組が始まったかと思うようなよくできたオープニングデモと個性的な雀士たちの勝負が受けて『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が売れている。他機種ではすでに大好評を呼んでシリーズ化しているものなので、売れるのも当然といえば当然。そこで、今月のクリッパーは、ゲームアーツの松田社長車輪でリーチをかけた。

MSXがはじめて世に出るとき、ほくはアスキーで最初のMSX用ゲームのプロデュースをやっていました。今、うちの開発に在るメンバーのほとんどは、そのころいっしょにやっていた連中なんです。だから、MSXのノウハウはあったんですが、これまでMSXのソフトはあまり出していません。

ひとつにはROMだと売れなかったときにダメージが大きいからです。逆にいうと、今度の『ぎゅわん自己』は受ける確信があったのでやったわけですね。こいつらと麻雀やってみたい

ぎゅわん自己の企画は、副社長の宮路が原作のマンガを読んで「こいつらと麻雀やってみたい」と純粋に思ったところから始まっています。

最初にPC88版を出せるようになるまで、2年間。麻雀の考え方そのものを徹底的に分析すると同時に、雀士の個性を抽出

## FAN CLIP

### ぎゅわん自己

松田充弘

(ゲームアーツ代表取締役社長)

まつだみつひろ 1958年東京生まれ。東京電機大学在学中にアスキー入社。大評判を呼んだバックゲーソフト「AXシリーズ」の企画・開発を手がけたのちゲームアーツに移り現在に至る。



し、それをいかに数値化するかに労力を注ぎました。けっきょく、雀士の個性を表現するのに、200から250種類のパラメータが必要だったんです。

そのあと、操作性と思考ルーチンをグレードアップして88版の『ぎゅわん自己2』を出しましたが、じつは、当初からMSX

MSXを世に出した功労者のひとりでもある松田社長



版はそのよくなったほうのルーチンができるまで待とうという方針でした。だから、MSX版は、雀士の顔触れや見かけは第1弾でも、実質的には88版のぎゅわん自己2なんです。じつは雀士のリアクションも88版より1パターン多いんですよ。

#### MSX版は最高の出来

MSX版『ぎゅわん自己2』の開発も順調です。ただ、ROM不足のためにいつ出せるか……。

1と2の両方をスロットに差すと、総勢28人の勝ち抜き戦が遊べるんですが、88版の『ぎゅわん自己3』のキャラを4人加えてあるんです。グラフィックも88版よりきれいだし、うちとしてはMSX版がいちばんいい出来だと思っているんですよ。



開発室では、次のMSX版『ぎゅわん自己2』を開発している最中だった。左は各雀士のキャラクタをデザインしているところ。右の写真のディスプレイに映っているのは2のタイトル画面だ



■PUBLISHER=山下辰巳 ■編集 徳間書店 インターメディア株式会社 ■EDITOR=高橋成年 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科教之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男 ■ASSISTANT EDITORS=太田雅季+尾上全利+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田崇貞紀+諏訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦+星野博和+高橋俊哉 (制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+小松雅彦+高橋美智代+デザイン(釜田泰行+柳井孝之)+若尾輝見+鈴木潤+阿部真司+井沢俊二+高田亜季 ■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つじ ■COVER ARTIST=中野カンフーノ ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+樹ワードポップ(簡井雅浩・石塚社一・崎山裕子・平間順子・藤木紀久枝・姫野典子・佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1989 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

## EDITOR VOICE

### ROM不足であるらしい

とくにできているソフトでも、そのために発売が遅れてしまうことが最近あいつている。たとえば、うちわ話で恐縮だが、これまでずっとROMで出してきたソフト版の『ファンダムライブラリー』も第4弾はディスク版になってしまった。発売されたソフトでも、いったん売り切れるとなかなか次の製品ができてこない。二度と増産しないケースもある。ROM版のソフトに関するかぎり、ほしいソフトは予約しておくのがいちばんいいだろう。まったくユーザーもたいへんだ。また、ROM不足のせいだけではなく、最近やたらにディスク版のソフトが登場する。ディスク版のソフトは完成してから製品になるまでがROMに比べて圧倒的に短い。だから、発売日直前まで完成版ができないこともあったりして、情報の先取りがおもな仕事であるわたしたちはいちばんである。ま、おたがいにたいへんだということ、

次号3月号は  
春の動きがそろそろ  
見えてくる  
2月8日発売!

### AD INDEX

アスキー	133
エミールソフト	96
コナミ	134、表3
コンパイル	86
サンクレスト	54
ソニー	表2、3
T&Eソフト	87~89
徳間書店	83、97、99、100
日本電子技術教育	53
ビクター音楽産業	4
BIT2	92
ブレイン・グレイ	94、95
ヘルツ	98
マイクロキャビン	93
マイクロ連合	90、91
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	85



# フリークはたまらない！ 完全限定で発売！

ROM版ウィザードリィ  
MSX2用

ウィザードリィ・フリークを自称するキミには、たまらない耳  
よりな話。あのウィザードリィMSX<sub>2</sub>版がROMバージョンと  
して登場。しかも、今回だけの完全限定版。まさにマニアなら  
絶対ほしいところだ。価格は少し高めなのだけれど、(有)青島  
文化教材社製メタルフィギュア(ドラゴンバビー)も付いてうれ  
しさも倍増。これは今回だけしか手に入らないオリジナルフ  
ィギュアだからそれだけに価値も大きいはずだ。さあフリーク  
諸君、急ごう。これを逃したらもうあとはないぞ。

## ストーリー

狂気の大君主トレボーの世界  
征服のための2つの条件——最  
強の精鋭部隊の育成と邪悪な  
魔法使いワードナの魔除けの奪  
還——を充たすことがこのシナリ  
オの目的。地下10階にわたる3D  
地下迷宮には多くの困難が待ち  
受ける。



■対応機種/MSX<sub>2</sub>

(V-RAM 128K)

ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアッ  
プ付)

■定価12,800円

(メタルフィギュア付)

2月3日(金)発売

このウィザードリィMSX<sub>2</sub>用ROM版は限定生  
産となります。売り切れの際はご容赦くださ  
い。

●データはパナミュージアメントカートリッジと3.5-2DDフ  
ロッピーディスクにもセーブできます。●フロッピーディスク  
の「ウィザードリィ」をお持ちの方は、そのデータでこのROM  
版を遊ぶこともできます。

# Wizardry®





「スペース  
ウォー4  
いま開戦」





# BACK TO 6644

G6658年 対バクテリアン戦

G6666年 対ヴェノム戦

G6709年 対サラマンダ戦……

そしてG6809年、スペースウォーⅣ勃発！

いま、亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の

時空を超えた追撃が始まる！！

アーケード版『グラディウス2』で

絶賛されたステージも登場！

グラディウスシリーズ最新作

## ゴッファーの野望

EPISODE II

© KONAMI 1988

MSX1,2兼用2Mビット SCC 搭載 5,800円 1月中旬発売予定



St.1 人工太陽



St.2 ラフレシア



St.3 ブラックホール地帯

楽しみながら、麻雀を覚えよう！  
コナミの人気キャラが、相手だ！！



© KONAMI 1989

MSX2 対応 ROMカートリッジ 新10倍対応  
5,800円(予価) VRAM128KB 2月中旬発売予定

あのコントラが遂にMSX界へ！！

人類滅亡を企む“レッドファルコン”。地球海兵隊の命を受け、“魂斗羅”のビルとランスは謎の島へ向かった！MSX オリジナルキャラも登場するぞ！！



## 魂斗羅

© KONAMI 1989 TM

MSX2 対応 ROMカートリッジ SCC 搭載  
5,800円(予価) 2月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区

本社：03-262-9110

関西地区

大阪：06-334-0399

北海道地区

札幌：011-851-3000

東北地区

青森：0177-22-5731

秋田：0188-24-7000

北陸地区

新潟：025-229-1141

四国地区

愛媛-松山：0899-33-3399

九州地区

福岡-天神：092-715-8200

福岡-大牟田：0944-55-4444

鹿児島-志布志：0994-72-0606

## コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●MSXマークはアスキーの商標です。



おやすんだね。

スパーキのある巨  
パンニックとルカから生まれた  
スパーキ。彼は、きょう  
パソコンを使って、あつちの空を飛ぶことが  
遊びにおいでと書きました。  
早く返事が来ないかな。彼は、目の前で  
郵便屋さん待ちました。

パナニックなら、  
文字でも、がぜん  
遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能が  
ぐんと充実。ラップトップワープロ<sup>(パワード  
UIシリーズ)</sup>  
との互換性もある、マウスも使える。  
(別売コンバータソフト使用)  
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える  
豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐんと充実。  
画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい  
初級モードやレッスン機能も内蔵しています。



24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵  
のプリンタ FS-5PK1 (別売・標準価格7,800円)



マウス FS-JM1  
(別売・標準価格7,800円)

MSX2+だから自然画に近い  
画像で、漢字BASICも搭載。  
WXには、さらにFM音源も。  
なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機  
もびつりの画像を実現。漢字BASICも搭  
載して、プログラムもいっそう便利になりました。  
さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採  
用。いろんな音づくりも楽しめます。

MSX2+は、ゲームの迫力もちがう。  
MSX2+専用ゲームソフト新登場!!



★コナミから★  
「マルチブレイヤ」対応  
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」  
(¥6,800・2D0×2枚組)



★T'sソフトから★  
「タテ・ヨコ・ナナメ」  
「ぐらんぐるスクロール」レイドック2  
(¥6,800・2D0×2枚組)



内蔵ソフトも、たのしくて便利。  
アドレスやメモカードのデータベース  
ソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて  
便利な内蔵ソフトも搭載しています。

AIWX  
パナニック MSX2+ パソコン  
FS-A1WX 標準価格 69,800円  
MSX2+パソコンは、MSX2+のソフトも使えます。  
マウスを標準に256色のコンピュータグラフィックスが  
タビに楽しめるグラフィックモードなど3つのソフトが入った「タ  
スク付録」も同時に合わせてお買取りください。価格は、標準  
価格1000円。松下電器産業株式会社 コンピュータ事業部、リ  
ベック営業部、MAF 係。MSXはアスキーの商標です。  
(フロッピー搭載のMSX2+標準機、  
FS-A1FX 57,800円も同時発売です。)

パソコンを  
新しくする  
パナニックです。

Panasonic

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社